MET O.A. MAXIMO • SOUL REAVER 2 • GALLEON • DIVINE DIVINITY • WRC • RED HAMMER

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

FEBRUARI 2002 NUMMER 2 JAARGANG 10

WERELDPRIMEUR!

UNREAL TOURNAMENT 2

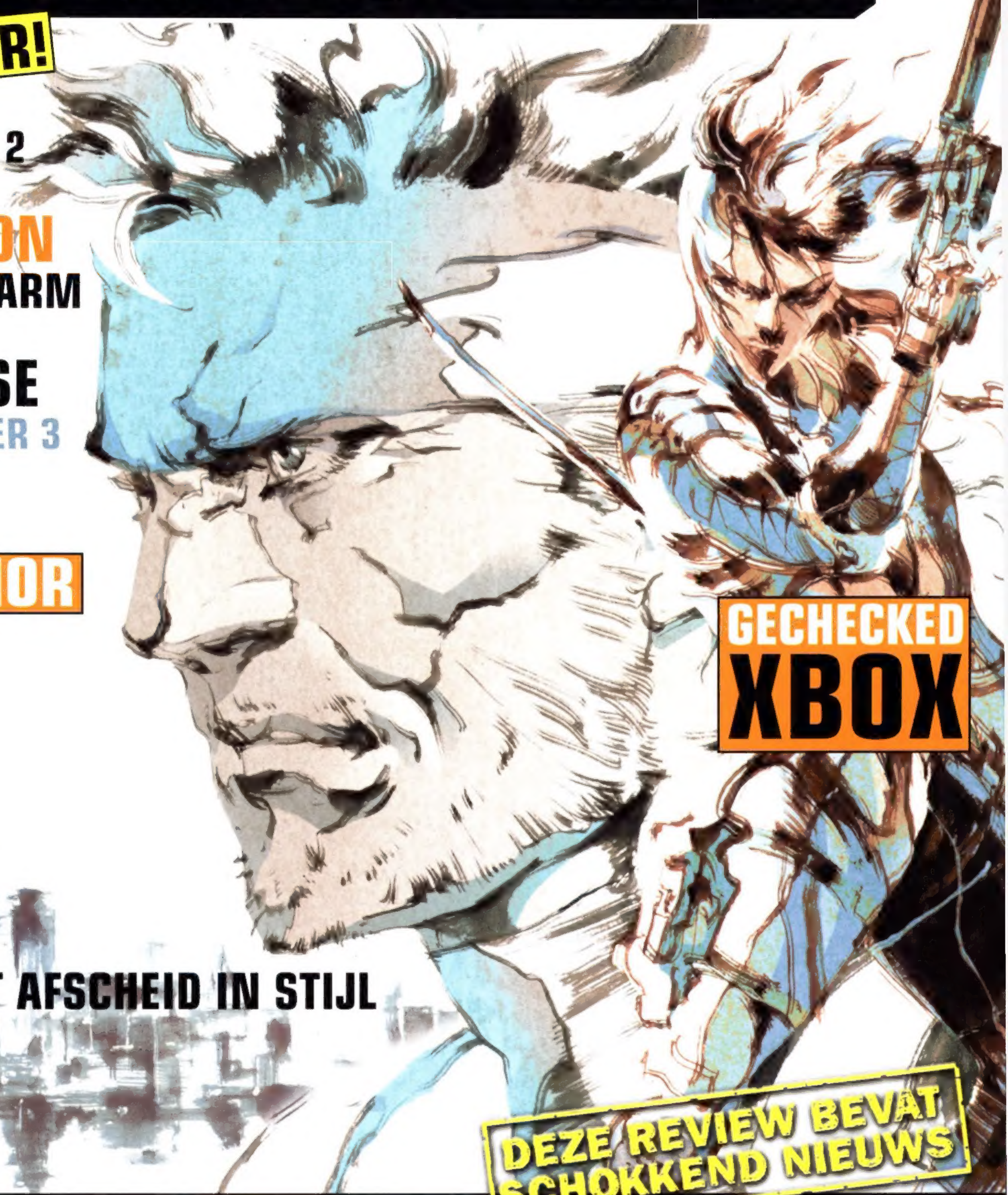
LUIGI'S MANSION
GAMECUBE LOOPT WARM

EXTREME KLASSE
TONY HAWK PRO SKATER 3

WO II OP JE PC
MEDAL OF HONOR
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

RELLEN EN DELLEN
HOOLIGANS
EROTICA ISLAND

DREAMCAST NEEMT AFSCHEID IN STIJL
SHENMUE 2
HEADHUNTER
TENNIS 2K2



GECHECKED XBOX

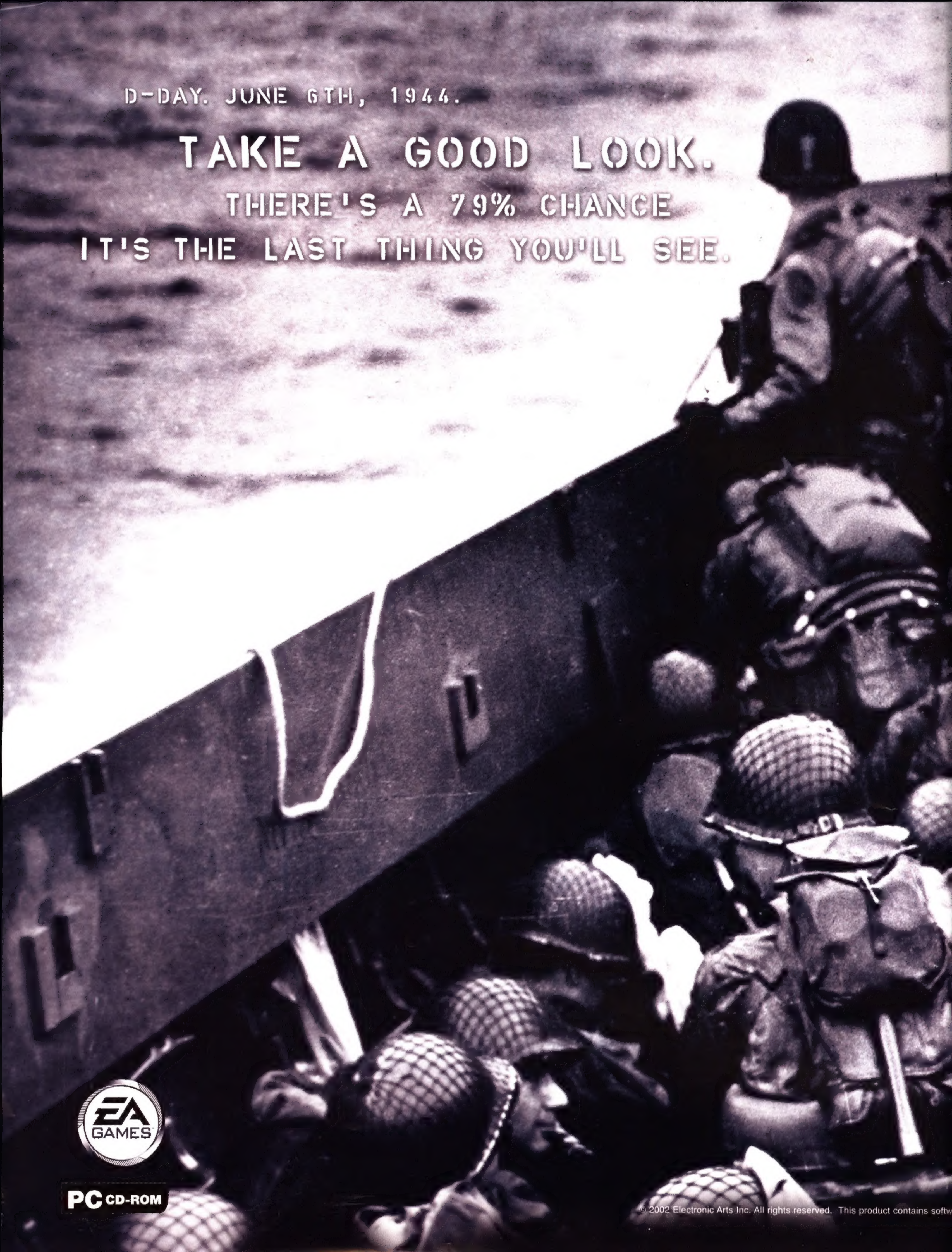
DEZE REVIEW BEVAT SCHOKKEND NIEUWS

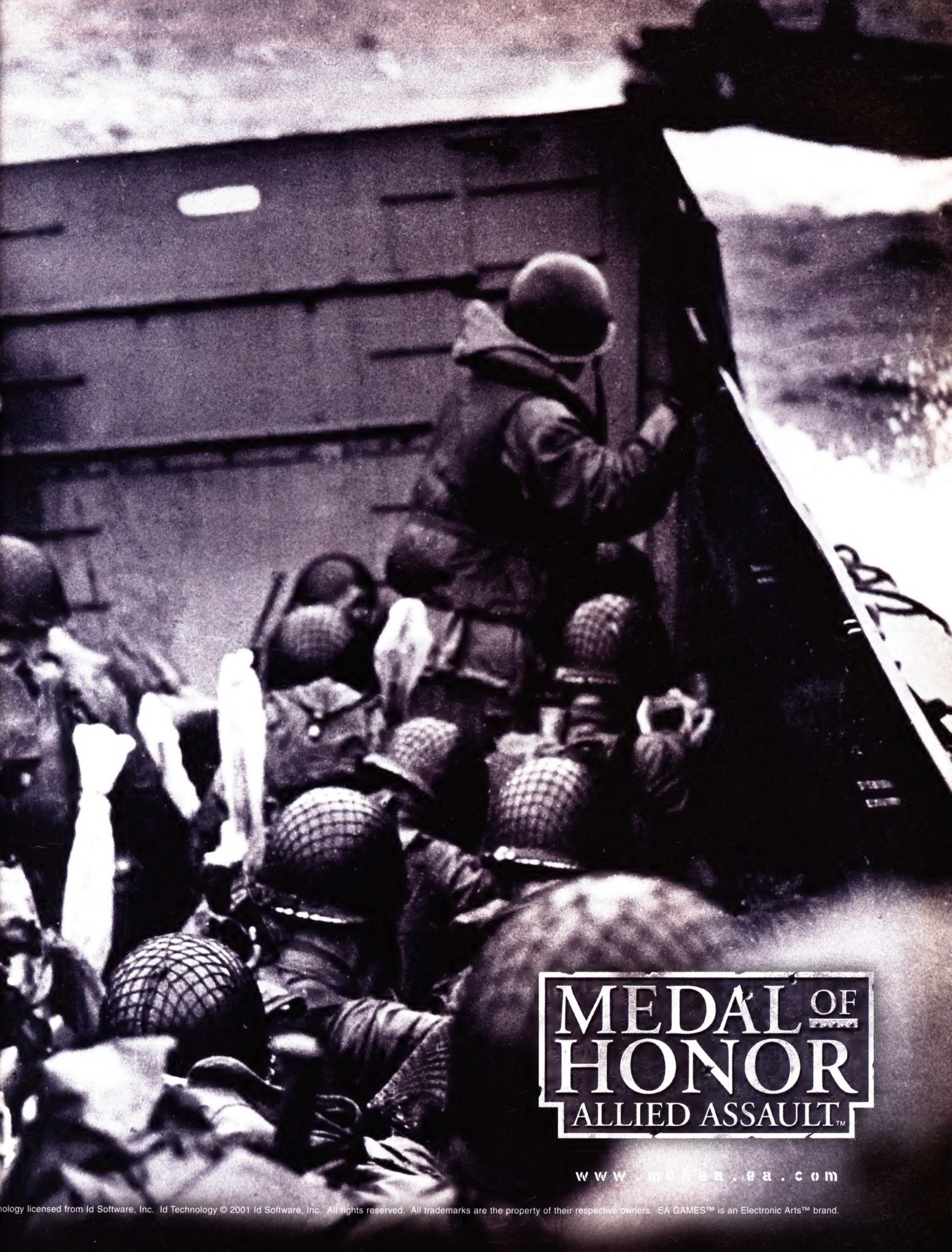
METAL GEAR SOLID 2

vnu business publications

€ 2,95 / F 6,50

CHEATS VOOR: DOOM • TONY HAWK PRO SKATER 3 • RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
NHL HITZ • EMPIRE EARTH • MONOPOLY TYCOON • WALKTHROUGH: GRAND THEFT AUTO 3


D-DAY. JUNE 6TH, 1944.
TAKE A GOOD LOOK.
THERE'S A 79% CHANCE
IT'S THE LAST THING YOU'LL SEE.
EA GAMES
PC CD-ROM
© 2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. This product contains


MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT™
www.mohaa.ea.com
nology licensed from Id Software, Inc. Id Technology © 2001 Id Software, Inc. All rights reserved. All trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

SCHEURIJZERS OF TREKSCHUITEN, WAT VOOR AUTO'S RIJDEN DE REDACTEUREN?

DE REDACTIE

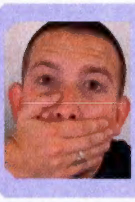
Boris haalde onlangs z'n rijbewijs en kocht een.... tien jaar oude derdehands Hyundai Pony! Hoe zit het met de rest van het zooitje? Scheurijzers of trekschuiten?



JEROEN
IK KOOP LATER IN IEDER GEVAL EEN AUTO MET EEN OPEN DAK... ALLEEN DUURT 'T NOG ZEVEN JAAR VOOR IK MAG BEGINNEN MET RIJLESSEN.



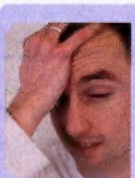
ED
TJA, IK HEB NATUURLIJK EEN DEGELIJKE GEZINSBAK, WAARDOOR IK MET VOLLE OVERTUIGING DURF TE ZEGGEN: 'I'M TO SEXY FOR MY CAR!'



DRE
IK HAD EEN IETS TE SNELLE KAR, ZO EENTJE DIE 220 GAAT... IN DE BEBOUWDE KOM. MAG AL EEN TIJDJE NIET MEER STUREN VAN OOM AGENT.



BORIS
EEN HYUNDAI PONY IS DE BESTE BAK OM CHICKS TE SCOREN.
SCHATJE WIL JE EEN RITJE MET M'N PONY MAKEN?



JAN
VOLGENS MIJ HOUDEN BABES VOORAL VAN EEN BEETJE ONDEUGENDE, STOERE JONGENS MET DITO AUTO'S. IK RIJD DAN OOK AL JAREN ROVER.



JURJEN
NEE, DAT ZIET JAN VERKEERD. MEISJES WILLEN JONGENS MET KLASSE, MET MANIEREN. VANDAAR MIJN MITSUBISHI GALANT.



J.J.
WATJE. EEN AUTO MOET KRACHT UITSTRALEN, DE TURBO MOET LOEIEN, HIJ MOET RESPEKT AFDWINGEN, ANGST INBOEZEMEN. IK RIJ FIAT PANDA.



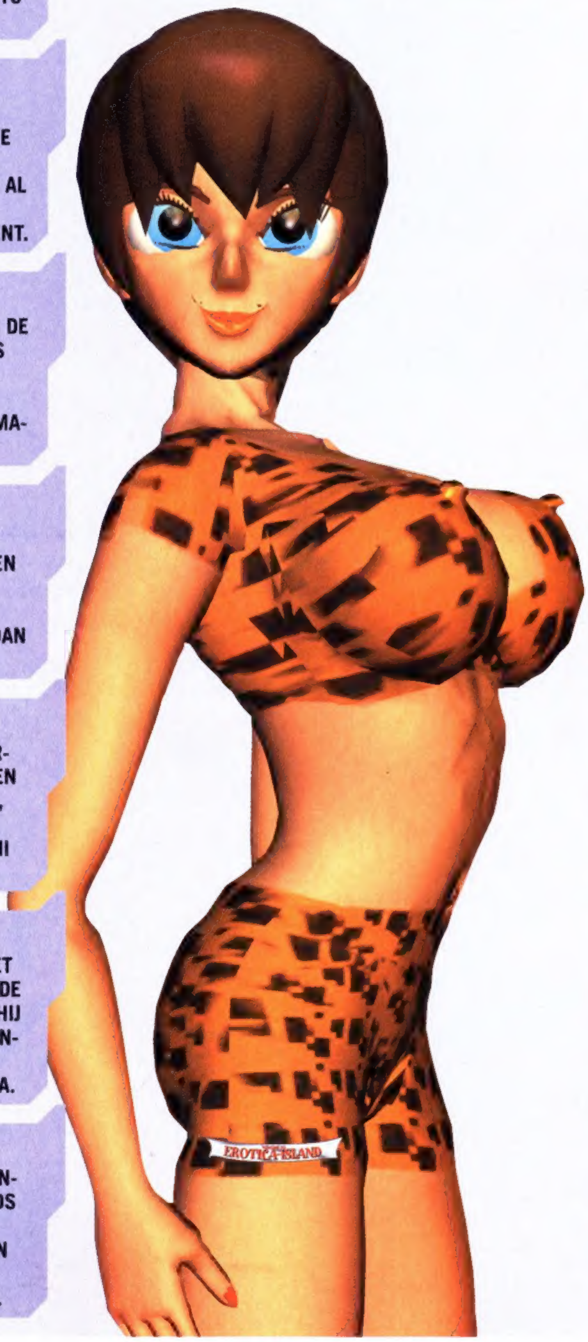
SKATE
IK ZWEER BIJ HET OPENBAAR VERVOER... SINDS M'N STUURKOLOM AFBRAK TOEN IK MET EEN VAARTJE VAN 120 DE BRENNERPAS AF REED.

Hupsaké

Zoals elk jaar sloten wij ook 2001 weer af met een gezellig etentje met de gehele redactie. En als dan toch iedereen bij elkaar is, dan ben je natuurlijk stom als je er geen redactievergadering aan vooraf laat gaan. Omdat een verslag van het hele gebeuren wat overdreven is, hier even een chronologische opsomming van de gebeurtenissen:15:00, Jan, J.J., Jeroen, Ed en Jurjen zijn stipt op tijd.
15:30, Dre belt vanuit de auto, Boris heeft net zijn rijbewijs en nieuwe auto opgehaald, die Hyundai Pony rijdt als het paard van de schillenkar, dus het wordt iets later. 16:15, de kale mannen zijn inmiddels gearriveerd, Skate belt dat ie wat later komt. 19:00, leuk vergaderd, maar hoogste tijd om naar de Japanner te gaan. Skate komt nog steeds...wat later. 19:15, Ed ervaart wat koude lucht met een plasje water doet. Mooie salto, Ed! 19:30, ex-hoofdredacteur Mark ziet na een uur wachten eindelijk het hele zooitje aan tafel schuiven "In mijn tijd...". 20:00, Skate zegt er bijna te zijn, we beginnen dus maar met eten. 20:15, tegenover ons schuiven precies tien dames aan, ik krijg dankbare blikken van de mannen. 20:30, Skate is er! 21:30, de Saké begint te werken. Jurjen zit inmiddels tussen de dames, Dre showt zijn nieuwe tattoo in wording aan de kok (welke iets over Yakuza begint te brabbelen). Zelfs Jan en J.J. praten niet meer over het werk. 22:30, alleen Boris en Jeroen kijken nog helder, de een is met de auto de ander herinnert zich de Sony party nog. 24:00, tijd om nog één afzakkertje te halen, in de kleinste kroeg van Haarlem raak ik laatst overgeblevenen Mark en J.J. kwijt. 06:00, ik word wakker in een geparkeerde auto, gelukkig is ie van mij.

NIELS





COVERVIEW



**Zelden is er meer uitgekeken naar een game dan in het geval van Metal Gear Solid 2.
Zelden liep een game meer gevaar als een teleurstelling te worden beschouwd.
Zelden heeft de PU een game zo uitgebreid gecheckt.
Zelden waren zes(!) PU testers het zo met elkaar eens.**

SPECIAL REPORT



**Na Unreal Championship voor de Xbox en Unreal 2 voor PC komt er dit jaar nóg een Unreal game uit.
Als complete verrassing kregen we een uitnodiging om in Canada Unreal Tournament 2 voor de PC te bekijken.
Jan zat al in het vliegtuig voor we 'm gebeld hadden.**

SPECIAL REPORT



Net als vele grote developers was ook Codemasters niet aanwezig op de afgelopen ECTS. Nieuws hadden ze wel en daarom reisde PU baas Niels naar Londen om een en ander uit te checken. Een verslag over Colin McRae 3 en bikinilijnen, Mike Tyson en mascara, IGI 2 en hoge hakken...

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 2 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



P34 World Rally Championship

Het is ongelijk verdeeld in de wereld. De een zit vast in een trein die niet meer voor of achteruit wil, terwijl z'n in grote haast opgetrommelde stand-in plaatsneemt in een echte rallywagen na even een helikoptervlucht gemaakt te hebben...



P40 Luigi's Mansion

De eerste review voor de GameCube is die van Luigi's Mansion. Waar we altijd op een Mario launchgame konden rekenen bij Nintendo, heeft men nu gekozen voor Luigi, die er slechts ten dele in slaagt zich uit de schaduw van z'n beroemde broer te knokken.



P42 Medal Of Honor

Het nieuwe jaar is nog maar net begonnen of we hebben al een game die vrijwel zeker tot een van de topshooters van 2002 zal gaan behoren.
Medal Of Honor verdient een gouden medaille voor vakmanschap.



P44 Shenmue 2

Zelden zagen we zulke mooie stuiptrekkingen als die van de Dreamcast. Met Shenmue 2 levert Sega op de valreep opnieuw een groots spel af dat alle minpuntjes uit het eerste deel op meesterlijke wijze wegpoetst.



P52 Soul Reaver 2

De nieuwste uit de Legacy Of Kain reeks verschijnt gelijktijdig op PC en PS2.
De game heeft de console als basis en dat is te merken aan de problematische bediening op de PC.
Zowel sfeer als verhaal zijn echter op beide systemen uitstekend verzorgd.



P58 Return To Castle Wolfenstein

Hoewel het singleplayer gedeelte wat aan de korte kant is, zullen shooterfans ongetwijfeld genieten van deze even spannende als lugubere nazi-killer.
De multiplayer is overigens een juweeltje en dat brengt de boel weer in evenwicht.



P62 Tony Hawk Pro Skater 3

Niet MGS 2 maar Tony Hawk scoort deze maand het hoogste cijfer. Alles grenst aan perfectie en de game loopt als een zonnetje op de PS2.
Nu nog even wachten tot je online kunt en dan komen alle skate-fans ter wereld de deur niet meer uit.

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

MARCEL GEZEIK

Yo power gasten, ik wilde eventjes wat dingen kwijt omdat ik nogal pissed ben. Deze agressie is jarenlange opgekropte frustratie en woede die allemaal veroorzaakt is door die ice cube wannabe gozer, juist Mortal Marcel.
Marcel denkt nog effe wat slimme opmerkingen te kunnen maken met z'n laatste brief die is verschenen en zegt, terwijl dat al meer dan een paar maanden bekend was en kritiek op geweest is, dat de PS2 zo duur is. Dat wist iedereen al halfgaren zak aardappels!
En dan ook altijd met zijn herhalende grapje van plaats deze brief of foto of ik kom met m'n knokploegje langs.
Marcel, jij hebt helemaal geen ploegje misschien kom je met je halve gare broertje en zijn Pokémon kaartjes maar meer heb je niet.
Marcel is nog saaier geworden dan het bezwete boxershirt van Boudewijn Büch en zijn goudrijst reclames.
Ps: Plaats deze brief of anders gooi ik het VNU gebouw vol met aardappelzakken, gesnopen!
Jordy Joel I Haarlem

Het VNU gebouw zit al vol met aardappelzakken.

ZOU IK MISSCHIEN?

Effe een vraagje, wat doen jullie met die review (of preview) versies van die games als jullie ze getest hebben?
Gooien jullie ze weg of moeten jullie die terugsturen? Kunnen jullie me niet effe de demo (review of preview ik weet nooit de goede naam) van een of ander cool spel sturen, zoals Grand Theft Auto 3 of Command & Conquer Renegade of zo?
Lijkt me hartstikke ruig en anders even goede vrienden.
The Demon I Internet

Even goede vrienden.

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt ***€ 50,-*** op zijn of haar bankrekening gestort.

STUUR JE BRIEF NAAR:

POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

MAKKE MARCEL

Hé Mortal Marcel, ik moet jou effe hebben. Ik ben sinds een jaar PU lezer en telkens als ik mijn portie maandelijkse ontspanning open, zie ik dat een lezertje of redactie-pino terugverlangt naar de tijd dat M. Marcel zijn mening gaf.
Nu is het zo ver. Mijn verwachtingen voor het decembernummer waren dan ook hoog gespannen, een echte brief van M. Marcel. Maar wat valt me op als ik de brief met bibberende handjes lees? Het is een dom stukkie tekst met geen (of weinig) krachtige uitspattingen!
Neem nou dat onderwerp! Wat dacht je? Ik stuur mijn mening over een origineel onderwerp? Man, deze deur is al zo vaak ingetrapt dat hij uit zijn scharnieren hangt! Komt er nu een brief over de Japanners die maar geen Box van Brilsmurf willen kopen? Als je een PS2 voor ƒ1149,95 bestelt uit de Neckermanngids laat je wel zien dat je een echte PlayStation fan bent! Je bent natuurlijk ook een sukkel als je dat geld betaalt voor een PS2, maar dat is mijn mening.
Maar laat ik verder gaan. Na tien regels komt de eerste 'originele' uitspatting: het woord: woopdidoo. Dat lijkt, oh nee, dat is de uitspraak van Austin Powers. Hij roept dat in de scène waarin Basil uitlegt waar Docter Evil zich schuilhoudt. Origineel.
Na het lezen van je mening zie ik je naam nogmaals. Onder de brief. Dat Mortal gedeelte is echt eng. Dat Mortal zie je echt in de brief terug! Jouw naam is dus ongeveer net zo eng als het linkshandig opendraaien van een blik ananas voor een rechtshandige!
Ik hoop dat je wat origineler en meer Mortal gaat typen. Ik zal klaar staan om jouw mening de kop in te drukken!
Come Mini-Me!
Brat I Internet

Kijk dit zijn de brieven die de Yo Post rubriek weer wat smeuïger maken. Je hebt nu natuurlijk wel MM z'n gevoelens gekrenkt en dat kan natuurlijk niet. Hoe zal dit aflopen....

MARCEL'S MENING

Ik wil het deze maand over twee dingen hebben. Allereerst over al dat gezeur en gemiep dat er de laatste 2 à 3 maanden over mij gaande is op het net (vooral Powerweb). Met gemiep bedoel ik dus al het gezeik over mijn website (die nu trouwens wél klaar is), mijn brieven en mijn mening.
Ik heb er eens over nagedacht en ben tot de conclusie gekomen dat een deel van jullie jaloers is op mijn zogenaamde faam en een ander deel mij gewoonweg niet mag. Voor deze laatste groep heb ik nog enigszins respect, die komen tenminste met onderbouwde argumenten waarom ik volgens hen zuig. Desondanks begrijp ik niet waarom jullie je tijd verdoen met het zeiken over mij en mijn shit (hebben jullie niks beters te doen).
Respect kan ik echter niet opbrengen voor die eerste groep. Zij komen binnen met 'Marcel zuigt' en 'zijn site is kut, ik neem het over'! Lutjeberg zuidoost rulezzzzzz!
Zoals men kan zien, is dit dus niet echt een goed onderbouwde mening. Dit zijn voornamelijk hormonaal gefrustreerde pubers die niks beters te doen hebben dan op mensen te zeiken (ik kan het weten, zo was ik ook).
Ik heb vernomen dat er ook een vote gaande was/is over of ik nou mag blijven of op moet rotten. Vinden jullie dit nou niet erg kinderachtig en lame. Denken jullie nu echt dat ik daardoor zal stoppen met schrijven? Zoiets zet mij juist aan tot schrijven. Jullie zijn niet gedwongen mijn stukjes te lezen, dus als je echt zo'n hekel aan mij hebt, sla gewoon de pagina om lees iets anders en hou op met dat sneue gezeik.
Nu wil ik overstappen naar het volgende onderwerp en wel 'vroeger'. Ja, ik wil het over vroeger hebben, vroeger, toen men nog op de Amiga en Nintendo 8-bit liep te spelen en toen er nog een heuse oorlog gaande was tussen Nintendo en Sega gamers (good times).
Ik weet dat er zich onder de lezers nog steeds een grote oude garde bevindt die weet waar ik het over heb. Ik had laatst een gesprek over vroeger met een vriend, Albertoni, Tactical ops meester en we kwamen tot de conclusie dat de new bloods van tegenwoordig te verwend zijn kwa games. Wij en vele anderen moesten het doen met extreem waardeloze graphics en geluid. Wel viel het ons op dat veel van de oude games, zoals Penguin Adventure,Vampire Killer, Konami Sports en Pong kwa speelbaarheid een veel langer leven was geschonken.
Deze games waren grafisch misschien een hoop stront maar je speelde je wel een epileptische aandoening. En dus denk ik dat de mensen die de jaren 80 bewust hebben meegemaakt, volgens mij een grotere waardering voor games bij zich dragen dan die figuren die net begonnen te gamen toen de 16 bitters al een poosje uit waren. Wij waren er vanaf het begin bij en zagen de games zich ontwikkelen.
Begrijp me niet verkeerd, ik ben echt vet blij dat de gamesindustrie zo ver is gekomen, maar ik baal ervan dat veel spellen tegenwoordig niet meer de levensduur hebben van bijna 90% van de games van toen.
Ik zal het hierbij laten, tot volgende maand lieve kijkbuiskindertjes.
Mortal Marcel

KIDDY N

Ik wilde graag iets zeggen over het fenomeen NGC. Ik (was) zelf een echte Nintendo fan, ik had vroeger de eerste van de reeks voor mijn verjaardag gekregen en ik heb net 2 weken geleden mijn N64 verkocht. Alleen ik was wel uitgekeken op Mario en zijn vriendjes. Ja Mario Party blijft leuk maar is net als de meeste spellen erg kiddy.
En ik keek dus in PU's van een tijdje geleden en zag daar tot mijn verbazing nog kinderachtige games in staan. Alleen al het plaatje van Monkey Ball zag er zo kinderachtig uit, het leek wel of het een console voor kleuters moet gaan worden.
Oké, ze komen wel met Crazy Taxi en RE enzovoort, maar dat is maar een klein aantal games die tegen de Mario/Luigi zooi op moet wegen.
En omdat ik 13 ben voel ik me wel te oud voor die NGC. Ik ga dus voor de Xbox of PS2 waar games als GTA en Max Payne me veel meer interesseren
Thomas/matrix_toto I Internet

Oh nee hè, weer zo iemand van 13 die zich ergens te oud voor voelt. Probeer eerst maar eens zo oud te worden als Ed, met je eigen gebit, da's pas knap!

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

IET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

ZIELIGE MARCEL

Hey daar Marcel, You suck. Veel meer kan ik er niet over zeggen. Je probeert na 2 of 3 jaar weer hetzelfde te doen bij mensen die wél wijzer en slimmer zijn geworden. Tjonge verveel je je of zo? Get a real life, koop wat vrienden of zo en ga in de lokale kroeg wat zuipen.
Die mensen die een PS2 kochten hadden er tenminste een, jij zou er nu pas een kopen maar zij konden tenminste zeggen dat ze nog iets hadden voor hun geld (oké, jij nu waarschijnlijk ook, maar dat is niet "the point"). The point is het exclusief hebben van een dingetje. Wil jij zeggen dat jij niets exclusiefs wilt hebben? Nou ik wel (niet dat ik een pleestation 2 heb of zo want ik vind er gewoon niet veel aan, nog niet..). Volgens mij ben jij gewoon een typetje mens dat ook zo'n dingetje kocht toen, voor 1200 harde (of zachte, dah mag je nog kiezen van me) en jaloers bent op mensen die hem nu voor de helft hebben. Tja that's real life, son. Tough money making business.. En zonder dat zouden we er waarschijnlijk veel minder rooskleurig bij zitten hierzo.
Maurice I Internet

We hebben deze brief drie keer gelezen maar we begrijpen er nog steeds geen reet van.

BIG BROTHER ED

Drie maanden duurde het. Drie maanden oftewel 90 dagen voor ik weer dat gruwelijke blad van jullie onder ogen kreeg. Nou hoor ik jullie denken, 'waar zat die gozer dan al die tijd'?
Dat zal ik jullie vertellen, ik zat opgesloten met een stelletje volslagen vreemde mensen. Maar nee, ik zat niet in de gevangenis, ik zat in het Big Brother huis. Ik ben namelijk Ed.
Jongens wat een hoop nieuwe info. Je bent even weg en de tering breekt uit in de wereld. Ook de games info is overweldigend (heb trouwens 1 dag later de PS2 gekocht, "super!") De bedoeling van BB was dat ik 'battles' moest doen, nou vind ik alles leuk en aardig maar voor mij was de grootste battle het missen van familie en de Power Unlimited. Leuk om te lezen dat Mortal Marcel nog leeft (we hebben je gemist gap).
Ik hoop dat jullie gekeken hebben en dat jullie het net zo leuk vonden als ik de PU vind.
Aju en tot schrijfs!
Ed I Amsterdam

Ha die Ed. Had iedereen nou effe eerder laten weten dat je een grote Power fan bent, dan hadden er heel wat van die 250.000 PU-lezers op je gestemd.

N RULES

Een aantal personen lult dat Nintendo slechts voor kleine kinderen is, maar zover ik weet word Resident Evil de komende tijd exclusief voor de Cube gemaakt, en ik kan me eigenlijk niet voorstellen dat de doelgroep van Nintendo voor RE rond de 12 jaar ligt of jonger. Een aantal personen is waarschijnlijk jaloers omdat Nintendo het langst meegaat en eigenlijk de enige console is met echte klassiekers, zoals natuurlijk Mario en Zelda. En voor diegenen die het niet weten; Final Fantasy komt oorspronkelijk ook van Nintendo.
De meeste games op de PSX zijn ook gewoon gejat. Voorbeeld; Crash Team Racing of zoiets, doet mij sterk denken aan Mario Kart of DK Racing. StreetFighter, kwam volgens mij ook van een Nintendo-console. Zo kan ik eigenlijk nog wel even doorgaan maar dat doe ik niet, anders zullen alle PSX/PSOne/PS2-bezitters in janken uitbarsten.
Don't underestimate the power of the Cube!
Nintendo RULEZZZ (en Jurjen natuurlijk ook).
GCPOWER I Internet

Final Fantasy is niet van Nintendo maar van Square.

COMMERCIËLE BENDE

Zucht, het nieuwe jaar is weer aangebroken. Nieuw jaar, nieuwe kansen maar vooral nieuwe consoles. Dus het is tijd om mijn oude consoles maar eens op te bergen. Vandaar dat ik met een traan mijn good old PSX, SNES, NES en Sega Mega Drive 2 in de kast opberg.
Dat waren pas apparaten. Niet één spel heeft de snelheid van Sonic, de sfeer van Final Fantasy, de aktie van Megaman of de status van Mario ooit kunnen evenaren. Nee, zelfs Rayman, Crash of Banjo niet.
Dat brengt mij meteen bij de reden waarom ik dit mailtje tik. In het prille begin van PC gaming werden er nog spellen met sfeer en gameplay gemaakt. Games maken was toen nog kunst maar langzamerhand is het één grote commerciële bende geworden.
Het ontbreekt in de games aan sfeer en de gameplay brengt ons nagenoeg niets nieuws. Als jullie nog cijfers zouden geven voor originaliteit dan zou het gemiddelde van alle games bij elkaar toch flink kelderen.
Waar ik nou bang voor ben is dat de console dezelfde toekomst te wachten staat.
Neem nou de Xbox. Je maakt een PC-game, je poort hem en klaar. En daar betaal je vervolgens 150 piek voor, om nog maar te zwijgen over de prijs van het apparaat zelf. Op de PS2 ben ik tot nu toe veel te veel vervolgen en remakes tegengekomen en nog weinig compleet nieuwe games. Oké, vasthouden aan oude characters kan goed gaan maar vernieuw dan op zijn minst de gameplay.
Ook valt het op dat ze een console in een PC proberen te veranderen en je hebt hierboven kunnen lezen hoe dat af kan lopen.
Als we kijken naar de GameCube dan zien we toch het bewijs dat vernieuwde gameplay, bloedgeile graphics en een vriendenprijsje toch best samen kunnen gaan. Hulde aan Nintendo!
Ook de Dreamcast is een waardige dood gestorven, tevens omdat deze goede games met goede graphics en online mogelijkheden combineerde, zonder uit het oog te verliezen dat het een console is. Klasse. Zucht.
Naja, de toekomst moet maar uitwijzen of de consoles consoles zullen blijven of dat het één grote commerciële drol wordt.
Hany Saad I Noordwijkerhout

Tja, de bedrijven maken natuurlijk games om geld te verdienen, dus is het automatisch commercieel.
Dat bepaalde publishers wel heel erg makkelijk hun doekoes proberen te verdienen, is misschien wel zo maar om nu meteen de PS2 af te schrijven of de Xbox geen kans te geven, vinden wij veel te voorbarig.

BRIEF V/D MAAND

GAME GIRL

Mensen, ik heb een probleem. Waarschijnlijk zijn jullie de enigen die het echt zullen begrijpen. Maar het blijft moeilijk voor me... de schaamte. Laat ik maar beginnen met het feit dat ik een meisje ben. Ja, ik weet het, het is een schok. Veel schokkender is echter dat ik al vanaf, man hoe ga ik dit zeggen, al vanaf mijn 12e (ben nu 22!) de Power Unlimited lees.
Ik weet het nog precies, op de eerste PU die ik kocht, stond een afbeelding van Mickey Mouse op de cover. Vanaf die tijd, het is namelijk een verslaving geworden, lees ik de PU. Tussendoor zijn er wel periodes geweest waarin ik geen games speelde (sociale leven, he), maar de PU bleef ik lezen. Mijn broertjes lezen de PU ook, om het leed enigszins te verzachten.
Maar, jullie moeten wel weten dat bovenstaande feiten zware consequenties hebben gehad. Toen ik nog puber was, hadden de mensen in mijn omgeving de hoop dat het wel over zou gaan maar inmiddels heeft men de hoop opgegeven. Ik sta alleen, niemand begrijpt me, vrienden, (de enig paar die er wel mee kunnen leven), lachen me uit.
Ik kan nu alleen maar dromen van een wereld waarin vrouwelijke PU-lezers en gamefreaks geaccepteerd worden en niet meer in het geheim hun hobby's uit moeten oefenen. Tot zover mijn verhaal, ik reken op jullie steun,
Patricia Hoepel I Nieuw-Heeten

Heel moedig, Patricia, deze coming out. Maar schat, je bent geestelijk een wrak. Misschien dat je die 50 Euro maar moet besteden aan een intakegesprek bij de psychiater. Sterkte!

WATJE

Ik heb eergisteren Sheep, Dog & Wolf gekocht en ik ben de hele godganselijke dag met het eerste level bezig geweest. Volgens mij is er iets niet goed of zo, want ik kan de sla niet vinden om de schapen te lokken. Dit klinkt allemaal misschien wat dom, dat ik het eerste level niet kan uitspelen van een kinderspel, terwijl ik toch een gerenommeerd gamer ben. Ik vraag jullie toch om hulp, want ik kom er zo niet uit. Help alsjeblieft.
Gerwin Schaaphok I Internet

Het ligt niet aan jou Gerwin. Volgens ons heb jij een van die bijzondere exemplaren van dit spel dat je alleen uit kunt spelen als je een blaadje sla in de rechter memorycard sleuf propt.

8 NIEUWS

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ **Mortal Marcel** wordt zo langzamerhand een BN'er. De man heeft nu zelfs zijn eigen website: En zover zijn de redactieleden nog nooit gekomen.
Check: www.mortalmarcel.cbj.net

■ We vinden het toch knap, 10 miljoen dollar uitgeven aan **Return To Castle Wolfenstein** en dan op de proppen komen met een singleplayer van 15 uur lang. Zelfs oud-Id'er John Romero bakte ze niet zo bruin. Daikatana was dan wel kut, maar in ieder geval lang kut.

■ Enkele gamesbladen meldden onlangs dat de GameCube mogelijk pas na de zomer uitkomt. Nu, als je Jurjen ergens boos mee kan maken, is het wel met dit soort **nonsense berichten.** De Cube komt gewoon in de lente uit.

■ Games reviewen niet gevaarlijk? Vertel dat maar aan Ed. Hij testte **Erotica Island** thuis en moest de deur constant op slot houden. Want zijn twee bloedjes van kinderen zouden maar eens op het ikoon van deze 'erotische' game klikken in plaats van die van Red Cat's Spookkasteel. Red je daar maar eens uit als vader.

■ Erotica Island gaf wel een geheel nieuw lading aan het de term **butt-game.**

■ En Jan vond aan Druuna alles zuigen, behalve Druuna zelf.

■ Ken je die grap van J.J. die bij **RTL Boulevard** op TV zou komen? Hij kwam niet.

■ Nog een deuk in de geloofwaardigheid van J.J. Het door hem ooit als beste racegame in potentie bestempelde **World Sports Cars** is door Empire hard gedumpt. De twee briljantino's die de game zelf in elkaar wilden zetten, deden er iets te lang over. Ach, wat heet lang. J.J. en Jan speelden het spel al op de E3 van twee jaar terug.

■ **Gamesen** heeft sinds kort de site gerestyled. Nou moeten ze het niet te mooi maken want dan zijn we genoodzaakt de boel eens flink door Ed te laten afzeiken.

■ Het laat zich steeds meer aanzien dat straks **75% van de games gepoort wordt** naar alle drie de next gen consoles. Waarom laten we die dingen dan niet meteen in elkaar overvloeien?

■ Boris speelde ook vorige maand weer een prominente rol in de OPM en wel in een **karaokebar** en een sushi-toko. En wij maar denken dat ie hard aan het werk was tijdens de Tokyo Game Show.

■ Het maken van **nude patches** blijkt nog steeds een populaire hobby.
Naast Lara Croft en Duke Nukem Nude patches, kwamen we nu ook een Return To Castle Wolfenstein nude patch tegen.
Zou het vooroordeel dat gamers gefrustreerde nerds zijn dan toch een kern van waarheid bevatten?
We hebben er dan ook nauwelijks aandacht aan besteed (zie pagina 12).

■ BLACK & WHITE: CREATURE ISLE POGING 2 / PC

Ja, ja we weten het; we waren veel te vroeg met het recenseren van de add-on van Black & White. Zo vroeg zelfs dat andere magazines als kleine jongetjes wier knikkertjes waren afgepakt, bij EA kwamen jammeren. Last van het Calimero syndroom natuurlijk.
Ook Lionhead was op zijn zachtst gezegd 'not amused' met de hele gang van zaken. Ter verdediging kunnen wij aanvoeren dat de officiële releasedatum van EA oorspronkelijk op 4 december lag, om later nog na 14 december te slippen. Vanuit dat oogpunt bekeken, waren we dus prima op tijd.
Als je dit leest moet de game echter ieder moment (of net) in de shops liggen want het werd uiteindelijk toch Q1 2002. Voor de goede orde en omdat we Lionhead ook begrijpen (zij dachten dat we een dubieuze versie in ons bezit hadden) hebben we de officiële, door Lionhead verstrekte review code nog eens bekeken. De game is nog steeds een fraaie add-on die meer diepgang in de Goddelijke wezens verschaft.
Eerlijkheid gebiedt ons te melden dat de game er ietsepietsje helderder en beter uitzag dan de versie die we eerder speelden dus daarom geven we de add-on een puntje hoger. De 82 wordt dus bij deze een 83.
We blijven natuurlijk bij onze conclusie en die luidde: 'Creature Isle is gewoon een hele leuke add-on voor Black & White die het verhaal achter jouw Goddelijke Wezen uitdiept en tegelijkertijd vooruitwijst naar wat komen gaat...' Bij deze dus.



■ THIRD PARTY'S STEUNEN CUBE

Vlak voor en na de succesvolle lancering van de Cube in de VS, bereikten ons flink wat Cube-aankondigingen van third parties. Het lijkt erop dat het gros van hen voornemens is de Cube volop te ondersteunen en dat was in de dagen van de N64 wel anders.
Treasure, Bandai en Koei zijn de nieuwste ontwikkelaars die we aan het third party-lijstje voor de Cube kunnen toevoegen, welke spellen ze gaan maken is nog niet bekend.
TDK maakte wel enkele titels bekend: Shrek, Robotech en Dinotopia komen naar de Cube.
Hudson komt met Bloody Roar Extreme, Majesco met het vampieravontuur BloodRayne en Activision werkt aan Kelly Slater's Pro Surfer, met als basis de engine van Tony Hawk 3.
Ondertussen gaf Shiny Entertainment toe te werken aan een geheime titel voor de Cube. Vermoedelijk is dit The Matrix, omdat deze titel door Shiny ook al in ontwikkeling is voor de PS2 en Xbox. EA kondigde een exclusieve Harry Potter-game aan voor de Cube, dus eentje die afwijkt van de versies voor de andere systemen.
Konami bevestigde de voetbalgame ESPN MLS Extra Time 2002 en Namco kondigde Pacman World 2 en Dead to Rights aan voor de Cube.



■ LORD OF THE REALM III / PC

Impressions Games (Caesar, Cleopatra, Zeus) en Sierra slaan de handen ineen om een oude bekende in een modern 3D jasje te laten terugkeren. We hebben het dan over Lords of the Realm III.
In dit Middeleeuwse simulatiespel speel je een lollige Lord die kastelen moet bouwen, land moet verbouwen, ridders inhuurt en traint, oorlogen voert, politiek bedrijft en de macht van de kerk moet zien te beteugelen. Waren de eerdere Lord of the Realms games in 2D en topdown, LOTD III zal volledig in 3D en realtime zijn, compleet met een vrije in- en uitzoombare camera. Verwacht intense gevechten op enorme slagvelden in combinatie met uitgebreidere simulatie mogelijkheden om zo je invloed uit te oefenen. Je uiteindelijke doel is zo veel mogelijk grondgebied en kastelen te hebben.
Campagnes vinden plaats van het jaar 850 tot 1305 en spelen zich af in Engeland, Denemarken, Frankrijk, Duitsland, Normandië en Vlaanderen en kennen diverse historische en tot de verbeelding sprekende figuren. Zo zijn onder meer William Wallace en Robin Hood van de partij en spelen plaatsen als Stonehenge en de Tower of London, alsmede kruistochten en de Pest een belangrijke rol in het spel.







PIKMIN IN JE PLANTENBAK

Ja je leest het goed, Pikmin kun je voortaan gewoon in je plantenbak zetten. Big N heeft namelijk in samenwerking met de Amerikaanse Intratuin een bloem naar Pikmin vernoemd.
Wij hebben Big N Nederland alvast gebeld en een paar exemplaartjes besteld. Nu maar hopen dat Niels de plantjes wel water gaat geven want onze Ficus heeft zijn beste tijd wel gehad.



COMMENTAAR: MUMBO JUMBO R.I.P.

Ik was er al enigszins bang voor. Het jonge Mumbo Jumbo is failliet. Net nadat ze Myth III hadden uitgebracht, kwam de geruchtenstroom al op gang. Het feit dat Mumbo Jumbo Bij GOD Games zat, was na het uiteenvallen van de gezamenlijke 'gamesfamilie' ook niet echt gunstig. Daarbij kwam dat Myth III nog voor de release al illegaal te downloaden was. Dit heeft het bedrijf heel veel geld gekost.
En dus bracht Myth III niet het noodzakelijke geld in het laatje en was het over en sluiten.
Tenminste, voor de afdeling van Mumbo Jumbo in Californië. Slechts een heel klein deel van de werknemers kan overgaan naar het Texaanse hoofdkwartier. Maar dit ziet er niet goed uit; de afdeling in Texas bestaat nog maar uit een heel klein clubje en om te overleven is mankracht, talent en veel geld nodig.
Er is inmiddels nog wel een patch uitgekomen om de bugs uit Myth III tegen te gaan maar een Myth IV zit er waarschijnlijk niet meer in. Met dank aan alle illegale kopieerders.

JAN

BUDGETCORNER

Vanaf deze PU gaan we jullie maandelijks op de hoogte houden van de nieuwe budgetreleases. Waarom? Ten eerste omdat uit jullie post en mail blijkt dat er steeds meer budgetsoftware aangeschaft wordt. En ten tweede omdat er steeds meer kwalitatief goede budgetspellen uitkomen. Dan is het wel zo handig als jij weet wat je in de winkels kunt vinden. Als geheugensteuntje plaatsen we bij de games het 'oude' cijfer uit de PU.
Let wel even op! We vermelden een prijs bij deze games, zodat je ziet hoe goedkoop ze zijn. Dit zijn echter adviesprijzen die gegeven worden door de publishers. De winkelier bepaalt uiteindelijk zelf hoeveel hij voor de games gaat vragen. Dat kan meer of minder zijn. Ga er echter maar vanuit dat het uiteindelijke bedrag niet ver uit de buurt van deze adviesprijzen zal liggen.

INFOGRAMES		
Best of Unreal Tournament PC	Cijfer: 9,2	Prijs: tussen de 9 Euro en 18 Euro
Best of Driver PC/PSX	Cijfer: 9,4	Prijs: tussen de 9 Euro en 18 Euro
Best of Supreme Snowboarding PC	Cijfer: 8,8	Prijs: tussen de 9 Euro en 18 Euro
Best of Outcast PC	Cijfer: 9,4	Prijs: tussen de 9 Euro en 18 Euro
Best of Le Mans PC/PSX	Cijfer: 8,4/ 8,9	Prijs: tussen de 9 Euro en 18 Euro
Delta Force 1 PC	Cijfer: 8,5	Prijs tussen de 4,50 Euro en 9 Euro
Delta Force 2 PC	Cijfer: 7,4	Prijs: tussen de 9 Euro en 18 Euro
Delta Force Land Warrior PC	Cijfer: 8,4	Prijs: tussen de 18 Euro en 27 Euro
Tycoon Collection PC	Cijfer: gem. 8,5	Prijs: tussen 30 en 34 Euro
(Deze set bevat Rollercoaster Tycoon, Transport Tycoon en Railroad Tycoon)		

UBI SOFT		
Warlords Battlecry PC	Cijfer: NB	Prijs: 11 Euro
Flanker 2.0 PC	Cijfer: 8,5	Prijs: 11 Euro
Moon Project PC	Cijfer: 8,0	Prijs: 13,60 Euro

CODEMASTERS		
Music 2000 PC	Cijfer: NB	Prijs: 13,60 Euro
Toca 2 PC	Cijfer: 9,0	Prijs: 13,60 Euro
World Championship Snooker PC	Cijfer: 7,8	Prijs: 13,60 Euro
Severance PC	Cijfer: 8,7	Prijs: 13,60 Euro
Colin McRae 2.0 PC	Cijfer: 9,0	Prijs: 13,60 Euro
	(Prachtig 3 CD-pakket!)	
Insane PC	Cijfer: 7,9	Prijs: 13,60 Euro

HOMESOFT		
Warlords PS2	Cijfer: NB	Prijs: 27,95 Euro
Dynasty Warriors 2 PS2	Cijfer: NB	Prijs: 27,95 Euro
Woody Woodpecker PS2	Cijfer: NB	Prijs: 27,95 Euro

SUCCESVOLLE LANCERING GAMECUBE IN DE VS

Na het matige debuut in Japan, had de Amerikaanse lancering van de GameCube aanzienlijk meer impact. In een eerste persbericht, twee dagen na de lancering, bestempelde Nintendo de GameCube als "Hotter than Potter". Hiermee werd ingespeeld op het feit dat de 100 miljoen dollar omzet die de GameCube genereerde op de eerste dag groter was dan de omzet van de Harry Potter-film, die in hetzelfde weekend 90 miljoen dollar binnensleepte.
In de daarop volgende week bleven de Cubes de winkels uitvliegen, waarna een nieuw persbericht verscheen. Hierin riep Nintendo hun nieuwe console trots uit tot "de snelst verkopende videogame console ooit". Een uitspraak die we met een korreltje zout nemen want creatief rekenen is in de wereld van de videogames niet ongebruikelijk.
We geloven liever de cijfers van onafhankelijke marktanalisten en... inderdaad duiden die ook op een groot succes. Volgens de gegevens van NPD TRST werden in de eerste week namelijk 469.000 Cubes verkocht, samen met 810.000 stuks software en da's geen kattenpis.
Ondertussen begint de Cube in Japan ook steeds meer in trek te raken, vooral sinds Pikmin en Super Smash Bros. Melee in de winkels liggen.

NEWSFLASH

- Ubi Soft heeft de rechten gekocht om een groot aantal **EA GBA games te mogen uitgeven** in Nederland. Titels zijn onder andere een F1-game en Tiger Woods Golf.
- De PlayStation 2 is op 24 november twee jaar oud geworden. Specialisten schatten dat het nog anderhalf tot twee jaar duurt voordat de opvolger, **de PS3**, er komt.
- **Imperium Galactica III** komt in maart uit op de PC.
- Gaat **Neverwinter Nights** nu wel of niet door? Als het aan developer Bioware ligt, wel.
En om dat te bereiken heeft het bedrijf zich losgekocht van publisher Interplay. Bioware wil de RPG nog steeds uitbrengen in het begin van 2002.
- De Duke Nukem spin-off **Hunting** gaat niet door. Rond de ander Duke Nukem games blijft het ook angstvallig stil.
- Het kan toch niet waar zijn. **3DO** heeft Army Men: Operation Green voor de Game Boy Advance en Army Men: World War-Team Assault voor PlayStation in de VS uitgebracht. De games komen ook naar Europa!
- **Rage** heeft toegezegd flink wat games te zullen gaan maken voor de Xbox.
- Ubi Soft heeft inmiddels **meer dan tien miljoen Rayman games** verkocht.
Wat wil je ook als je het arm- en beenloze mannetje zo'n beetje op elk elektronisch apparaat laat uitkomen.
- **De Xbox komt later** dan gepland uit in Japan. Van 22 februari wordt het nu ergens in maart. En denk nu maar niet dat we medelijden hebben met die gasten daar.
- SNK gaat mogelijk een doorstart maken onder de naam **SNK Neo Geo.** Aldus een Zuid Koreaanse website.
- **Virtua Striker 3** op de Dreamcast is vertraagd tot ergens in het eerste kwartaal van dit jaar.
- De site van de rel-game **State of Emergency** van Rockstar (GTA serie) is in de lucht. Surf naar www.stateofemergency.com. Benieuwd hoeveel winkeliers dit spel weigeren te verkopen want het concept is hetzelfde als dat van Hooligans op de PC.
- Namco gaat een nieuwe **Smashcourt** tennisgame op de PS2 uitbrengen.
- **Vince Carter** van de Toronto Raptors gaat de cover sieren van de Xbox basketbalgame NBS Inside Drive 2002.
- Infogrames komt met een nieuwe game rond de **Tasmaanse Duivel** voor de PS2, Xbox, en PC.
- EA heeft weer een gat in de markt gevonden: **Lego games.** Er komen er dertig in drie jaar tijd. Kunnen ze straks niet ontkennen dat ze blokkerige games maken.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ En dan kwamen we nog op het net het vage bericht tegen dat men bezig was met de ontwikkeling van een **mannelijke Lara Croft.** Wat moet we ons daarbij voorstellen. Een baardmans met borsten?

■ Nog opmerkelijker was het bericht dat een bug in **Everquest** de karakters naakt liet rondlopen. Overigens hebben de karakters geen pikken of tepels. Dus ga nu niet meteen als een gek...

■ De kans dat **Max Payne op de PS2 en Xbox** opnieuw wordt uitgesteld is groot volgens Take 2. De VS gaan voor. Waar hebben we dat eerder gehoord.

■ Over Take 2 gesproken. Er gaan geruchten dat **Microsoft Take 2 wil opkopen.** En dat betekent het eigendom van onder andere Angel Studios (Smuggler's Run 2), Rockstar (Grand Theft Auto 3, State of Emergency) en G.O.D. Games (onder meer Max Payne). Als dit ook daadwerkelijk gebeurt, zou dat een versterking van de line-up van de Xbox zijn plus de mogelijkheid om een paar hele sterke titels weg te houden bij de concurrentie... GTA 4 niet meer op de PS2. Auw!

■ Novalogic durft het toch niet helemaal aan. Riepen ze in de vorige PU nog dat de nieuwe **Delta Force** PSOne only werd, nu gaat ie ook naar de PS2 toe. Geld stinkt duidelijk niet.

■ We zijn wereldwijd in het nieuws. De zending van 1,3 miljoen PSOnes in Nederland bevatte namelijk een te hoog gehalte **cadmium.** Dit is giftig als de PSOne in de brand gaat.
Onze vraag is nu, hoe vaak gaat er nu zo'n ding in de hens???

■ Sega heeft aangekondigd dat het bedrijf de **online funktie van de Dreamcast** niet langer ondersteunt. Goh, heeft die funktie dan ooit bestaan in Nederland?

■ Je mag de Xbox niets vinden, de eigenaars in de VS zijn wel bijzonder creatief. Ze hebben de **console al helemaal opengemaakt** om de BIOS te upgraden, ze spelen Halo al online zonder dat Microsoft dit nog op heeft gezet en ze hebben uitgevonden dat sommige Xboxen wel degelijk een 10 Gb harde schijf van Seagate aan boord hebben in plaats van de aangekondigde 8 Gb van Western Digital.

■ We hebben nog niet eens de kans gehad om met Shenmue 2 te spelen en **deel 3** is alweer in ontwikkeling. Dat gaat nog sneller dan bij FIFA.

■ Uit cijfers is gebleken dat ondanks het feit dat de PS2 hier nu al een jaar op de markt is, er nog steeds **meer PSX-games** worden verkocht.

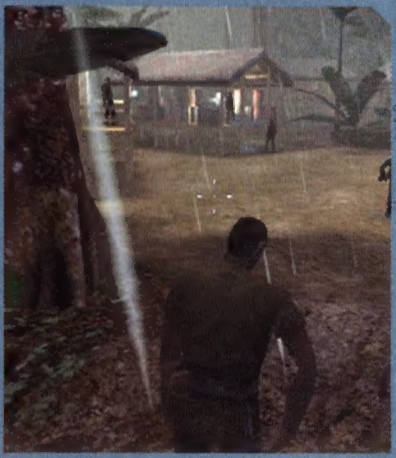
■ En we sluiten af met een treurig bericht. **Bleem,** ooit luis in de pels van Sony, is dood. Way to go Sony!

■ HIDDEN & DANGEROUS 2 / PC

We hebben al zo lang niets meer van Hidden & Dangerous 2 gehoord dat we het tijd vonden om maar weer eens een paar juicy screens van deze veelbelovende titel te plaatsen.
Deze squad bases WO II shooter moet nu ergens Q2 2002 uitkomen maar is tegelijkertijd al zo vaak uitgesteld dat je daar ook je vraagtekens bij kan zetten. De graphics gaan er wel steeds beter uitzien en ook de info wordt steeds omvangrijker. Zo zal het gebruik van voertuigen een grote rol gaan spelen, zoals je hier kunt zien bij een heus vliegtuig.







■ BOMMELDING IN MELEE / GAMECUBE

In de Amerikaanse versie van Super Smash Bros. Melee zit een bom verstopt. Een Motion-Sensor Bomb, om precies te zijn. Deze vervangt een bom uit de Japanse versie. Boeiend? Nog even verder lezen, zodadelijk wordt het heus interessant.
Eens kijken, waar waren we. Oh ja, die bom. De Jappen kunnen hun tegenstanders opblazen met de Proximity Mine uit de N64 versie van Perfect Dark, de Yanks doen het met een Motion-Sensor Bomb. Tot zover nog steeds niets bijzonders, totdat je de beschrijving van de Motion-Sensor Bomb leest in het trofeeënscherm.
Hierin wordt namelijk gesteld dat deze afkomstig is uit een "top secret game". Kijk, nu wordt het interessant. Welk geheim spelletje wordt hier bedoeld? Perfect Dark Zero? Of is er nog een ander explosief spelletje in de maak bij Nintendo? Zodra we eruit zijn, laten we het weten!



■ SONY PAKT OMBOUWEN AAN / PSX / PS2

We wisten al heel lang dat het ombouwen van de PSX en PS2 Sony een doorn in het oog was. Maar echte harde aktieondernamen ze nooit.
Met als gevolg dat naar schatting driekwart van de PSX/PSOne's in de Benelux is omgebouwd.
Een buitengewoon lucratieve business voor de winkels die de consoles ombouwden (75 piek voor een PSX/PSOne en 200 piek voor een PS2).
Die gouden tijden lijken echter voorbij. Sony gaat samen met de Stichting Brein (bestrijding illegale software) de strijd aan tegen de ombouwers.
De reden voor deze plotselinge dadendrang is dat de beter beveiligde PS2 steeds vaker wordt omgebouwd en er binnenkort een nieuwe chip aan komt, de Messiah, die super krachtig schijnt te zijn.
Mocht Stichting Brein er achter komen dat er in een winkel wordt omgebouwd dan zal de eigenaar voor de rechter worden gedaagd.
De ombouwers zijn op zijn zachtst gezegd niet bepaald blij met de maatregelen. Ze zeggen dat ze de consoles van Sony niet ombouwen zodat er illegale spellen op gespeeld kunnen worden maar om de gamers in staat te stellen importgames te kopen. Veel PSX/PS2-games komen immers eerder uit in Japan en de VS.
Stichting Brein doet hier wat luchthartig over en bestempelt het in de pers als een kulsmoes.
En dat vinden wij weer bullshit want natuurlijk worden er veel illegale kopieën van PSX en PS2 games gespeeld maar zeer veel gamers laten hun console weldegelijk ombouwen om importspellen te spelen. Sommige Japanse spellen komen bijvoorbeeld niet uit in Europa.
Wij denken dat Sony veel meer wint als ze naast deze aktie, er ook voor zorgen dat hun games eerder in Europa verkrijgbaar zijn. Want met alleen de ombouwers bestrijden pak je de welwillende gamer dubbel zo hard.


Koninklijke Landmacht
Je hebt 100.000 liter drinkwater
en een beetje haast
Soms zijn duizenden vluchtelingen afhankelijk van het konvooi dat jij begeleidt. Dwars door bedreigd gebied. Het moet op de bestemde plaats komen. En op tijd. Dat vraagt een vooruitziende blik, beoordelingsvermogen en doortastendheid. Maar je staat er natuurlijk niet alleen voor. Bij de Landmacht draait alles om teamwork. Zeker als je samen met je collega's wordt uitgezonden voor internationale vredestaken. De Landmacht biedt je een goed salaris, plus een premie van € 2700,- bij een contract van 2½ jaar, afhankelijk van je functie. Bij een contract van 4½ jaar kan je premie zelfs oplopen tot € 13.600,-. Is dit iets voor jou, en ben je tussen 17 en 32? Vul dan de kaart in of bel gratis 0800-0124 of 0800-LANDMACHT. www.landmacht.nl
LANDMACHT Meer dan werk alleen
NAAM: M/V
VOORNAAM:
ADRES:
POSTCODE:
PLAATS:
GEB.DATUM: TEL:
VOOROPLEIDING:
DIPLOMA: J/N NIVEAU:
JAAR WAARIN DIPLOMA IS GEHAALD/
BEHAALD GAAT WORDEN:
K001195
In envelop zonder postzegel zenden aan: Koninklijke Landmacht, Antwoordnummer 300, 1300 VB Almere.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

FORUM QUOTES

Ditmaal vroegen we aan jullie welke publisher wel eens een schopje onder zijn hol mag krijgen. Nu, uit de vele reakties blijkt dat er nog genoeg fout gaat in de gamesbizz.

DAVINCI
Van mij mag Infogrames een flinke schop onder hun kont krijgen zodat ze wakker worden en inzien dat het uitbrengen van Davilex games in de USA gedoemd is te mislukken.

JOHN64
Nintendo; omdat alles hier zo fokking lang duurt.

DOLPHIN
Sega; You can do better than this. Ik zie weinig originele games meer, bijna alleen maar remakes.

PS2JUNKIE
EA Sports natuurlijk; omdat ze alleen maar voortborduren op het succes van de eerste versies en de verschillen tussen de verschillende jaargangen zijn niet erg groot.

FLEXABLEMASTER
Eh, don't fuck with EA Sports! Ze hebben wel degelijk nieuwe originele spellen zoals NBA Street voor PS2, dus niet zeuren.

THE_UNDERTAKER
Blizzard; ze moeten Star Craft 2 maken, dit is waar iedereen op wacht, en het liefst dat het aansluit op Starcraft en Broodwar, dus episode 7 t/m 9.

FINALFRIEK
Davilex; omdat ze Nederland voor lul zetten.

LIMPO
Kemco; omdat ze zulke baggerspellen uitbrengen op de GBA zoals Top Gear en Tweety and The Magic Gems.

DERPER
Valve; ze blijven zich maar vastklampen aan Half-Life. Begin eens met H-L 2!! Wat, dat zijn ze al?? Nou opschieten dan!!!

FRAG-A-COW
Trek je gespijkerde laarzen aan en schop keihard tegen Sierra!! Sinds de laatste 2 jaar zijn ze ZO VER teruggezakt dat ze HELEMAAL niets meer goed doen.

XCUB
Hmmmmmmmm, wat dacht je van ALLE publishers, wij krijgen de spellen hier altijd zoooooveeeeeeeeeel later dan de USA, soms krijgen we ze net eerder. HEEEEEEEEEL soms.

ROCKMANX
THQ; te veel spellen van slechte kwaliteit. Squaresoft; iedereen vindt het geweldig maar het is toch eigenlijk telkens meer van hetzelfde. Als je zo'n invloed hebt op een industrie, kun je er wel wat meer mee doen dan alleen maar uitmelken.

SNOOPYSQUID
Dynamix en Sierra; omdat ze een Tribes2 patch hebben uitgebracht die de hele online funktie lam legt en ik nu al 2 maanden op een fix aan het wachten ben!!

IRVGOTTI
Capcom natuurlijk; die broodmongolen hebben de RE serie aan de GameCube verpatst. Elk normaal mens weet toch dat die blokkendoos voor kleuters is!!!

ONE
WAT !!!U!! NGC voor kleuters !! Zal jou eens een trap voor je hol verkopen!

NAAKTE NAZI'S! / PC

Je kon er op wachten. Die lastige babes in Return To Castle Wolfenstein, de aantrekkelijke Elite Guards, kun je topless in beeld krijgen. Mits je even een onvolwassen upgrade downloadt.
Met dank aan de hitsige mannen van Planet Entropy.
Natuurlijk vind je dit kinderachtig en dan hoef je dus ook niet te surfen naar www.planetentropy.net/projects/toplesselites.shtml.









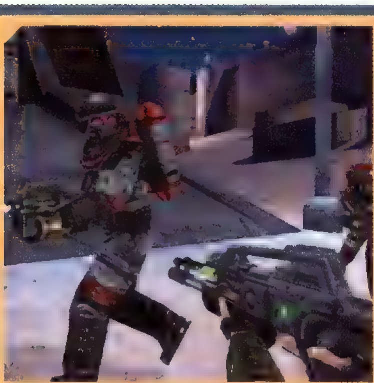
DUKE NUKEM FOREVER AND EVER AND EVER... / PC

Altijd leuk dat nieuws rond Duke Nukem Forever, maar niet heus. Wij kunnen ons bijna niet meer voorstellen dat de game ooit nog het daglicht ziet. We schrokken ons dan ook een hoedje toen we op de site

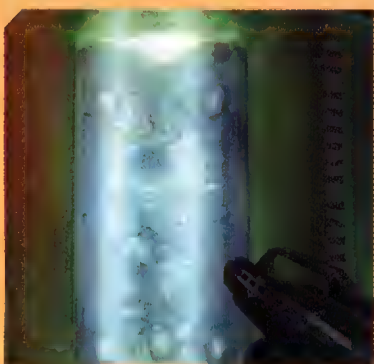


van Amazon zagen dat Duke Nukem Forver 25 januari 2002 in de winkels zou liggen (zie plaatje).
Wij direkt gebeld met onze vrienden van Contact Data maar die verzuchtten dat het spel 'waarschijnlijk in september 2002' uitkomt'. Hemeltjelief.
Alsof dat nog niet genoeg is ook Duke Nukem Hunting, voor de PC gecanceled. Deze parodie op al die laue hunting games - die in de States superpopulair zijn - zou Duke als jager laten zien waarin hij het op zou nemen tegen haaien, tijgers, beren en andere gevaarlijk grommende wezens. Welnu die game is dus van de baan en volgens ons hoe je daar niet echt rouwig om te zijn.

RENEGADE UPDATE / PC







Command & Conquer Renegade ligt lekker op schema en als alles goed is, prijkt deze Westwood shooter eind februari / begin maart in de winkels. Wij hebben inmiddels een blinkende bèta in onze knuisten en zijn er al volop mee aan het gamen.

De eerste indrukken zijn positief al is deze versie erg onstabiel en krijgen we hopelijk snel een betere. Zowel online als in single player valt er heel wat fun te beleven. De AI van de NOD soldaten neemt toe naarmate ze in rang stijgen en de maps zijn behoorlijk groot en omvangrijk.

Veel herkenbare C&C voertuigen geven acte de presence en laten zich super eenvoudig bedienen en besturen. Het rijden in een tank is erg aangenaam daar je zo goed als onverslaanbaar bent wanneer je je tegenover NOD voetsoldaten bevindt. Maar pas op wanneer de bazooka mannetjes in beeld komen of je in de buurt van Defence Towers komt.

De game speelt als een feest der herkenning voor Command & Conquer fans van het eerste uur en de diverse wapens en explosieven laten je de goals op je eigen manier volbrengen.

De levels kennen zowel hoofd- als subopdrachten en verschillende routes. De graphics zijn goed en hebben (mits een zware configuratie) veel detail en een eigen C&C look.

Westwood wist onlangs nog te melden dat het spel verscheept wordt met Discreet's Gmax game modification software waarbij iedereen eigen maps, levels en MODS kan gaan maken.

In het volgende nummer hopen we de uitgebreide review voor je te hebben. We're on it!



COMMENTAAR: LAADTIJDEN? LAAT MAAR!

Twee soldaten verlaten de bunker en rennen op me af. Ik richt mijn vizier op het voorhoofd van de linker en haal de trekker over.

Klik klik. Uh-oh, geen munitie. Ik zwenk snel naar links en ren naar de loods. De kogels vliegen als geïrriteerde wespen om mijn oren.

Ik open de deur en loop in.... een zwart scherm. Met witte lettertjes: loading, please wait. Een balkje vult schokkend een kader.

Nét voordat het hele kader gevuld is, blijft het balkje een seconde of vier stilstaan. Alsof het me bewust treitert.

Ik kijk naar Nookie, mijn kat. Hij probeert een vlieg te vangen.

Dan hoor ik schoten, iemand roept "get him!".

Ik richt mijn blik zo snel als ik kan weer op het beeldscherm. Oké, daar gaan we weer.

Ik leg het er misschien een beetje dik bovenop maar vergelijkbare ergernisjes zullen geen gamer vreemd zijn.

Laadtijden, sinds onze spellen worden gedragen door schijfjes, zitten we ermee (het tijdperk der cassettebandjes heb ik verdrongen).

Soms vaak, soms minder vaak, wordt onze flow abrupt doorbroken door een woord dat eigenlijk niets met gamen te maken heeft: loading.

Waarom pikken we dat eigenlijk? Omdat het niet anders kan? Fout, helemaal fout! Speel Luigi's Mansion of Pikmin en je zult de laadtijden nauwelijks waarnemen.

Ook de andere games voor de Cube kennen zeer korte laadtijdjes en dan ook nog geplaatst op momenten dat ze de flow nauwelijks doorbreken.

Heeft dit iets met de power van de Cube te maken? Nee, het heeft alles te maken met respekt voor gamers en met de extra moeite die sommige ontwikkelaars graag doen om het hen naar de zin te maken.

Het is namelijk heel goed mogelijk om de gebruikelijke laadtijden drastisch in te korten, mits dit probleem niet als afterthought wordt aangepakt, als de rest van het werk al gedaan is.

Met wat slim programmeerwerk is het mogelijk om ergerlijk lange laadtijden te elimineren in vrijwel ieder spel, op iedere hedendaagse console, dus ook op de PS2.

Overtuigend bewijsstuk is het prachtspel Jak And Daxter, waarin je de grootste realtime spelwereld tot op heden doorkruist.

Heeft het spel laadtijden? Ik heb het niet gemerkt.

JURJEN

NEWSFLASH

■ **Shiny Enteriainment,** developer van onder andere Messiah is druk bezig zich te verdiepen in de GameCube. Er zijn nog geen games aangekondigd.

■ **Roque Squadron II** op de Cube is Lucas Arts snelst verkopende game ooit geworden.

■ Australië vindt dat er in GTA 3 **'sexual violence'** voorkomt en staat niet te trappelen om het spel in de winkels toe te laten.

■ Activison brengt **Bloody Roar** definitief naar de GameCube.

■ CDV Software Entertainment gaat samen met de Zweedse developer Grin Inc. een **gladiator game** voor de Xbox maken, genaamd Vultures.

■ Yep, daar heb je er weer een. Pas geleden aangekondigd: **Mall Tycoon** van Take Two. Speel Albert Hein, C1000, Deka Markt, Zeeman, Wibra, what ever.

■ Op de officiële website van Square Soft vind je de eerste screens van **Final Fantasy XI.**

■ Konami heeft al meer dan **twee miljoen kopieën van Metal Gear Solid 2** verscheept.

■ Volgens EA zouden de **Harry Potter games** in Nederland wel eens Pokémon achtige taferelen kunnen gaan opleveren.

Nu, als we de top 10 best verkochte games bekijken, is dit al gebeurd. De GBC, GBA, PSX en PC versie staat overal op 1.

■ Er is onderzoek gedaan naar de **meest succesvolle gamegenres.**

Het blijkt dat 25% van de verkochte games action/shooters zijn. RPG scoort 19%, racen 14% en strategie 10%.

■ **Konami** heeft het eerste gedeelte van 2001 flink verlies geleden.

Dat kwam vooral door hun kaartspel Yu-Gi-Oh.

Men is er echter van overtuigd dat Metal Gear Solid 2 het tij zal doen keren.

■ Het blijft slecht gaan met **3DO.** Er zijn weer 100 mensen ontslagen.

■ Westwood is niet meer. Nu ja, het is er nog wel maar het heet voortaan **EA Irvine.**

■ De soap rond **Hooligans** sleept zich nog steeds voort. Men weet nog steeds niet zeker wie de game gaat uitgeven.

Er gaan inmiddels wel hardnekkige geruchten dat er een geïnteresseerde partij gevonden zou zijn.

■ Nederland heeft goud gewonnen bij de World Cyber Games (WK voor gamers) in Zuid Korea.

Frank Aartman en Jeroen Bandsma pakten het goud bij de landenstrijd Unreal Tournament.

■ En dat gamen groot is in **Zuid Korea,** zal niemand nog in twijfel trekken. Alle finales van het WK (o.a. voetbal, UT en strategie) werden rechtstreeks uitgezonden op de nationale TV.

XBOX NADER BEKEKEN

De PS2, NGC en GBA zijn al door ons binnenstebuiten gekeerd. Dan kan de Xbox natuurlijk niet achterblijven. Microsoft heeft een flinke baby gebaard: groot, zwaar en extreem krachtig.



Dit is hem dan, in al zijn naakte glorie: de Xbox. Niet de meest flitsende naam en ook niet het meest flashy uiterlijk. Maar zoals je moeder je altijd weer voorhoudt: 'uiterlijk zegt niet alles'.



Hoe groot de Xbox is valt pas echt op als je de PS2 er naast legt. Met een beetje geweld zou Sony´s console er twee keer in passen.



Veel gamers hebben hun bedenkingen over de maat van de controller; die zou veel te lomp zijn. We begrijpen niet waar iedereen het over heeft...



Nee, even zonder dollen; de controller is fors. Ietsje groter dan de DC-controller om precies te zijn. Echter, we hebben er nu een paar dagen mee gespeeld op de redactie en niemand heeft er al te grote problemen mee.
Microsoft heeft overigens beloofd dat de kleinere Japanse controller op den duur ook hier verkrijgbaar zal zijn.



Hier bevinden zich twee openingen voor allerhande toepassingen zoals bijvoorbeeld een microfoontje.
Microsoft zal hier in de toekomst meer duidelijkheid over geven.
In de tussentijd ondervonden we dat er een sultanakoekje, een half vol pakje peuken en een strip kauwgum in passen. Handig opbergmedium dus.

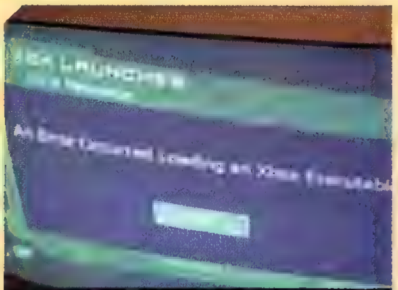


Het snoer van de controler is lang. Anders kon Bill niet vanaf zijn favo bank gamen. We moeten zeggen, het lange snoer is erg handig en multifunktioneel. Jeroen houdt inmiddels zijn conditie met de controller op peil.



Tussen de vier controller-ingangen bevinden zich twee knoppen. De te kleine powerknop en een de te grote eject-knop. Vreemd genoeg beschikt de Xbox niet over een resetknop. Je moet de console gewoon aan- en uitzetten als de boel vastloopt. Waarom de restknop ontbreekt, weten we niet.
Zou Microsoft er soms van overtuigd zijn dat hun console niet vastloopt...

ONDER REDACTIE VAN J.J.



...nou, dan hebben wij een slechte mededeling voor de heren. Binnen vijf minuten had Jeroen de kast op tilt. Oké, we moesten er wel een beetje ons best voor doen maar het kan wel. Helaas geen Windows error venstertje...



Vier controllers kunnen op de Xbox aangesloten worden en daar kunnen we prima mee leven.
Nu maar hopen dat er straks minstens vier mensen de Xbox kopen.



Aan de achterkant van de Xbox bevinden zich links van de ventilator twee ingangen. Bij J.J.´s linkervinger bevindt zich de ingang voor het modemkabel, bij zijn rechtervinger de ingang voor de TV-kabel. Rechts van de ventilator bevindt zich overigens de aansluiting voor het elektriciteitssnoer.



Zo´n enorm bakbeest met een dikke processor heeft flink wat koeling nodig. De ventilator is dan ook prominent aanwezig aan de achterkant van de Xbox. Als je je bakkes er tegenaan houdt, kun je nog wat frisse lucht meepakken ook.



Het testpannel aan de gang. Tja, we kunnen natuurlijk wel een beetje melig over de Xbox, Microsoft en Bill gaan doen (en die kans pakken we met beide handen aan) maar feit blijft dat we hier te maken hebben met een kanjer van een console. Zelfs Stevie Wonder ziet zonder bril nog de potentie van deze doos. Wat we van de games vinden, kun je in de volgende PU lezen. Daarvoor willen we de spellen eerst een paar weken spelen.
Wat we jullie wel vertellen, is dat de Xbox de concurrentie op grafisch vlak dik gaat verslaan. Zelfs de minst aantrekkelijke game die we op de redactie speelden, Fusion Frenzy, zag er super gelikt uit. Geen kartels, geen pop-up, griezelig veel detail, veel leven in de omgevingen en fraaie animaties.
We gaan nu niet roepen dat je de Xbox moet kopen; 479 euro is nogal een bedrag. We raden je echter wel ten sterkste aan de lokale kranten in de gaten te houden. De Xbox maakt voor 14 maart een tour door Nederland. In winkels van onder andere Dixons en V&D zullen demosets komen te staan. Ga daar even een uurtje spelen. Echt, je weet niet wat je ziet.

PLAYSTATION 2

SCORE 82

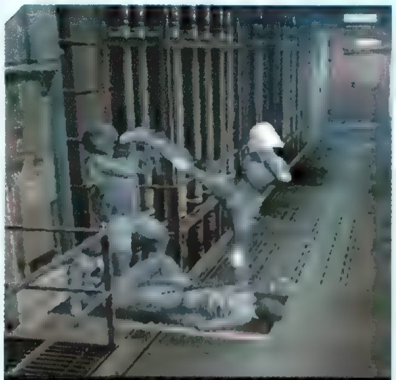
GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8



METAL GEAR SOLID 2

Hier is ie dan; de game waar de verzamelde wereldpers elke beurs opnieuw met open mond naar zat te staren. De game waar iedereen op zit te wachten. De game die vanaf 8 maart te koop is, compleet met een 'making of' CD. It's....... MGS 2!

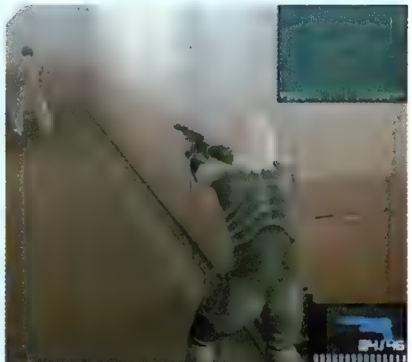
Je hebt waarschijnlijk de score gezien en je vraagt je af wat hier aan de hand is? De game van het jaar krijgt niet eens een score van 90 of hoger? Zijn ze bij de Power Unlimited helemaal gek geworden?
Nee, we zijn niet gek. Alleen zwaar teleurgesteld in een spel waarvan de verwachtingen zo hoog lagen dat het wel op een teleurstelling móest uitlopen.
Hoe konden ze bij Konami Japan zo stom zijn? Ze hebben ons de ultieme game beloofd zonder zelf te weten hoe ze de eerste Metal Gear Solid nog konden verbeteren. MGS 2 is op geen enkel vlak een verbetering van het voorgaande deel.
Oké, de graphics zijn mooier maar daar blijft het verder wel bij. Het verhaal is slecht, de gameplay is


Pas op Raiden, niet te hoog schoppen, anders krijg je een ladder in je maillot.


Oké en dan bij de volgende stoplichten rechtsaf.


Hond in de pot? Kat in de zak? Vlieg in de soep? Nee, slang in de doos.


Die kennen we nog uit Kuifje's 'Mannen op de Maan' van zo'n 30 jaar terug.


Niet alleen een mietje maar ook een achterbakse bastard. Bah!


Dit is typisch zo'n aanvalsstrategie waarbij alleen de achterste de missie overleeft.

eentonig, de sfeer is kunstmatig, de muziek is minder, de characters zijn oppervlakkig en het ergste van alles... je speelt niet eens met Solid Snake!

GROTE SCHOK

Het eerste deel van het spel speelt zich af op een groot schip. Dit gedeelte speel je gelukkig nog wel met Snake maar al snel blijkt dat dit hele level een herinnering is van een missie waarbij Solid Snake om het leven komt. Ja, je leest het goed. Snake sterft!
Deze tragische dood was een grote schok voor mij maar het was niets vergeleken met het gevoel dat door me heen ging toen ik werd voorgesteld aan Snake's opvolger: Jack Raiden. Dat Jack een kerel is zou je aan zijn uiterlijk niet kunnen opmaken en de sufheid van zijn lange blonde kapsel wordt alleen nog overtroffen door de domme indruk die Raiden op je maakt.
Om te beginnen heeft hij geen enkele gevechtservaring en hij geneert zich niet om iedereen via zijn Codec daarvan op de hoogte te stellen. Daarnaast is zijn motoriek ook niet wat het zou moeten zijn want een beetje meeuwenschijt is al genoeg voor hem om op zijn bek te gaan.

JACK RAIDEN

Ik zat me gruwelijk te ergeren toen Raiden via zijn Codec door de Colonel werd uitgelegd hoe de besturing werkt en op wat voor verschillende manieren je guards kunt uitschakelen. Misschien was dit nieuw voor Raiden maar ik was op dat moment al een dikke twee uur bezig met spelen, dus ik had de besturing wel door.
Ik vraag me echt af of de makers serieus denken dat het leuk is om halverwege een spel naar een kwartier lang durende introduktie van de besturing te moeten kijken. Het lijkt me logisch dat deze vreemde introduktie het gevolg is van last minute veranderingen tijdens het ontwikkelen van het spel. Ik kreeg tenminste sterk het idee dat de volgorde van het spel is gewijzigd.
Ik zou me bijvoorbeeld kunnen voorstellen dat de developers pas in een later stadium het eerste deel waarbij Snake infiltreert op een groot schip, hebben toegevoegd. Het lijkt ook wel alsof dat stuk op die boot door het originele Metal Gear team is gemaakt en het gedeelte met Raiden door een ander team want de kwaliteit verschilt behoorlijk.

WAAR IS DE VIEZIGHEID?

In principe is Metal Gear Solid 2 dus op te delen in twee stukken. Het stuk met Snake dat ongeveer 15% van het spel beslaat en het stuk met Raiden dat de overige 85% voor zijn rekening neemt.
Dat tweede deel speelt zich af op een enorm boorplatform dat overgenomen is door terroristen. Raiden krijgt de opdracht om op onderzoek uit te gaan en komt al snel tot de conclusie dat het volledige SEAL commandoteam, dat als eerste gestuurd was, is omgekomen. Hij staat er dus alleen voor. Gelukkig krijgt hij hulp van enkele andere characters die nog op het platform waren achter gebleven.
Kwa leveldesign hebben de makers het zich hier makkelijk van af gemaakt want alles op het boorplatform ziet er een beetje hetzelfde uit: saaie gangen met lange bruine muren en opslagplaatsen met kratten en dozen. Alles is schoon en glimt onnatuurlijk. Nou niet precies wat je je voorstelt bij een olieboorplatform. Ook hier is het weer opvallend hoe groot het verschil met het 'schip-level' is. De striemende regen die het zicht belemmerd en Snake een verkoudheid oplevert, geeft de infiltratie van het eerste deel een indrukwekende lading. Je hebt het gewoon koud als je buiten staat en de noodzaak om snel naar binnen te gaan is maar al te duidelijk. Het enige dat een beetje sfeer toevoegt aan het olieboorplatform zijn de zeemeeuwen.

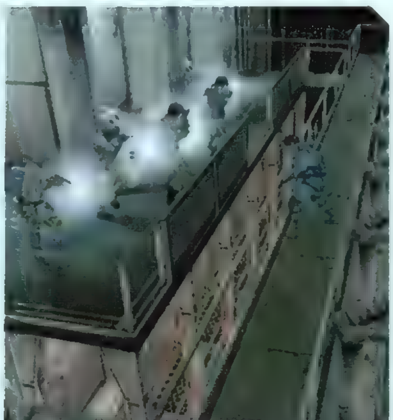
FORTUNE IS NEP

De missies die Raiden krijgt zijn vrij simpel. Hij moet bommen onschadelijk maken en van hot naar her rennen. Je bent het meeste tijd kwijt met het zoeken naar van alles en nog wat en om de zoveel tijd volgt er een confrontatie met een levelboss. Vergeet de vette gevechten uit de vorige Metal Gear want op het eindgevecht na en een confrontatie met een Harrier Jet, zijn alle gevechten met levelbosses nogal saaie gebeurtenissen.
Een goed voorbeeld is de eerste confrontatie met Fortune, een huurlinge die zoveel geluk heeft in de strijd dat kogels gewoon om haar heen vliegen. Ik ging dus op zoek naar een manier om haar te raken en dacht gelijk aan truuks als verande-





Raiden had daar natuurlijk graag een poster van Jody Bernal gezien.



Da's pas Artificial Stupidity: het neerschieten van de eigen collega's.



Dat liggen op de grond vindt Raiden maar niets. Wordt z'n maillootje vuil.

ren van de controller poort. Wat ik ook probeerde ik kon haar niet raken. Frustrerend.

Na verloop van tijd echter werd ik opgeroepen op mijn Codec door Colonel die mij doodleuk vraagt of ik naar het dak wil gaan.

Er volgt een scène waarin Fortune een dramatisch verhaal vertelt en je vervolgens met rust laat. Ik had al mijn ammo gewoon verspild want je hoeft Fortune helemaal niet te raken. Je moet haar gewoon twee minuten lang ontwijken. Wat een anticlimax.

VERSTOPPERTJE SPELEN

De interaktie tussen de speler en de vijandelijke guards is in principe niet veranderd. Net zoals in Metal Gear Solid op de PSX kun je guards ontwijken door je te verstoppen. Je kunt ze ook naar je toe lokken door te kloppen op de muur of je kunt ze afleiden met een boekje over blote vrouwen.

De guards daarentegen doen hun uiterste best om niet al te dom te zijn. Als ze voetsporen zien of iets anders wat niet is zoals het hoort dan gaan ze op onderzoek uit. Als ze het niet vertrouwen slaan ze alarm. Dit doen ze door middel van hun portofoon dus als je ontdekt wordt, heb je precies genoeg tijd voor één goed gemikt schot anders haalt hij zijn vrienden er bij en dan is het rennen en verstoppertje spelen geblazen.

Op je radar kun je zien wat de guards kunnen zien. Ze hebben een blauw driehoekig vlak dat hun gezichtsveld voorstelt. Net zoals in het vorige deel kijken ze niet veel verder dan hun neus lang is. Als je een paar meter van ze verwijderd bent, zien ze je zelfs niet als ze je recht aankijken.

Let op! We hebben hier te maken met elite commando's die blijkbaar niet verder dan drie meter voor zich uit kunnen kijken. Best jammer dat Konami niet geprobeerd heeft om de guards wat realistischer te maken want zelfs mijn zusje van negen heeft op deze manier geen enkele moeite om gewoon naar een guard toe te lopen en hem te wurgen.

ARTIFICIAL STUPIDITY

Zoals ik al zei reageren de guards op geluiden en voetsporen maar ze zetten hun zoekaktie nooit echt door. Konami vindt dat het spel te moeilijk zou worden als ze de guards écht zouden laten zoeken en de mogelijkheid zouden geven om gewoon naar de andere kant van de ruimte te kijken.

Ik denk daarom dat het hier niet gepast is om te spreken van Artificial Intelligence maar van Artificial Stupidity. De vijandelijke soldaten zijn door Konami kunstmatig dom gehouden zodat ze als kanonnenvoer kunnen dienen voor middelmatige gamers die te lamlendig zijn om een spel uit te spelen dat misschien wel eens als "moeilijk" bestempeld zou kunnen worden. Jammer. Heel jammer.

Het is daarom maar het beste dat je zoveel mogelijk guards in First Person mode van dichtbij door hun kop knalt want dat is het enige plezier dat je aan ze zult beleven. Als ze eenmaal dood zijn of als je ze verdoofd hebt, kun je ze overigens leuk verstoppen in kasten die her en der in de levels terug te vinden zijn. Dat is een geinige feature die helaas een beetje overbodig wordt door het feit dat de overige bewakers niet echt de moeite nemen om hun verdwenen collega's terug te vinden.

HOLD IT

Als een guard dood of knock-out is dan kun je hem "leeg schudden". Dit houdt in dat je hem oppakt en weer laat vallen. Dit doe je net zolang totdat hij iets laat vallen. Vaak zijn het kogels of rations.

Nog leuker is het overigens om de guards te beroven van hun bezittingen. Als je met Snake of met Raiden dicht achter een vijand gaat staan en je trekt je pistool dan zal hij "Hold it!" zeggen en de guard zal negen van de tien keer zijn handen in de lucht steken. Als je nu voor hem gaat staan en op zijn hoofd richt (of

op zijn ballen!) dan gaat hij zo flippen dat hij prompt al zijn shit afgeeft.
Hij laat dan ook zijn dog tag vallen; het naamplaatje dat elke soldaat bij zich heeft. Het is daarom een extra uitdaging om zoveel mogelijk naamplaatjes te verzamelen die je in een aparte optie weer kunt bekijken. Dit is eigenlijk een van de weinige dingen die het spel echt replay value geeft.

GEZEIK

Metal Gear Solid wil meer zijn dan een spel. Het is geen geheim dat Hideo Kojima eigenlijk liever films maakt en dat is ook terug te zien in de cinematische effekten waarmee zijn games doordrenkt zijn.
MGS op de PSX is zeker net zo goed als een goede film maar helaas is deze Metal Gear Solid 2 dat niet. Het verhaal is slecht en de dialogen zijn meestal overbodig en bijna altijd onzinnig.
Zo zijn er bijvoorbeeld de uren durende gesprekken over de Codec tussen Raiden en zijn vriendin Rose. Het domme gezeur bereikt al snel een dieptepunt als Rose en Raiden gaan oplepelen hoe ze elkaar ontmoet hebben. Rose wees een aantal Japanners de weg naar het Empire State Building in New York en vertelt erbij dat de toren het decor was voor de film King Kong. Raiden hoort het gesprek en valt Rose in de reden door te zeggen dat King Kong is opgenomen op de Sears toren. Vervolgens gaan ze al ruziënd naar het museum van wolkenkrabbers om uit te vinden waar King Kong nou is opgenomen. Nou ja, van het een komt het ander en zo hebben ze elkaar leren kennen.
Deze totaal onzinnige dialoog die al snel een kwartier duurt geeft niet alleen aan hoe dom en irritant Raiden is maar ook hoe weinig aandacht er is besteed aan het script.

HEER EN MEESTER

Als je alle filmpjes, gesprekken en onderbrekingen gewoon weg zou klikken dan weet ik zeker dat je het spel in minder dan vier uur zou kunnen uitspelen. Als je ze niet weg klikt dan ben je zeker een kleine twintig uur bezig. Kun je het je voorstellen hoe het is om zestien uur lang naar onzin te moeten luisteren? ZESTIEN UUR LANG? Het is zwaar, geloof mij en zelfs de beste momenten uit deze game, waarbij je moet denken aan de betere aktie uit de vorige MGS, kunnen niet de frustratie wegnemen die gepaard gaat met de rottende verveling die de gameplay van dit "spel van het jaar" in het hart heeft aangetast.
Misschien klink ik bitter en is deze tekst te negatief voor het cijfer dat ik heb uitgedeeld maar vergeet niet dat we hier te maken hebben met het vervolg op Metal Gear Solid, de moeder van alle aktie games en het spel dat in zijn eentje een nieuwe definitie schreef voor het woord videogame. Ik had verwacht dat Konami zou voortborduren op de revolutie die MGS teweegbracht. Ik had verwacht dat Kojima dankzij de kracht van de PlayStation 2 totaal niet geremd zou zijn in zijn creativiteit en dat MGS 2 net zo opzienbarend zou zijn als het vorige deel.
Ik had gehoopt dat het begrip interaktieve film eindelijk handen en voeten zou krijgen en Solid Snake heer en meester zou zijn over de PS2.



Die heeft vast iets te compenseren.



"Terugtrekken mannen en voorzichtig met achteruit de trap oplopen!"



Jaloerse blikken van een watje naar een kanjer.



Raiden speelt nog steeds graag verstoppertje, diefje met verlos, ezeltje prik, touwtje springen en kinder-monopoly.



"Hé stil een beetje, ik krijg net de ruststanden door."



Zeker te veel tussenfilmpjes gekeken.

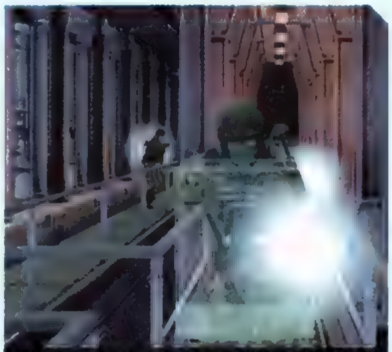


Leg een PU op de grond en je hebt geen kind meer aan ze.

HOOP

Het beste werd het nog verwoord in een nieuwsgroep waar een gamer zei: "Metal Gear Solid 2 is not a bad game. It is just a bad Metal Gear game." En daarmee slaat hij of zij de spijker precies op zijn kop.
Je kunt deze game niet los zien van de hype die eromheen ontstaan is en daarom heb ik gekozen voor een cijfer van 82. Het geeft de teleurstelling weer maar ondanks dat heeft deze titel toch nog wel het een en ander te bieden voor de hardcore gamer.
Niet in de laatste plaats door de schitterende graphics en het kleine beetje hoop dat Solid Snake toch nog terug zal keren in Metal Gear Solid 3. ◄


Hij schiet niet, hij staat alleen het strakke pannetje van die gast te bewonderen.


Wie is dat daar beneden? Solid Skate?


Een goede soldaat heeft altijd een rugzakje met een nat doekje en wat olie bij zich. Kan ie 'm smeren en de plaat poetsen. Hahahahahahahahahahahahahahahaha.



JAN

Ik ben het in grote lijnen eens met Boris zijn review. Maar hij is tegelijkertijd wel heel negatief, op de graphics na dan. Die laatste zijn dan ook zeer indrukwekkend en sfeerverhogend. Toch laat het leveldesign zeker in de latere gedeelten nogal wat te wensen over. Weinig geïnspireerd en alles lijkt op elkaar.
De gameplay blijft boven alles voor mij vermakelijk. MGS 2 geeft het stealthy spionage genre nieuwe glans en ik weet zeker dat veel ontwikkelaars MGS 2 weer als blauwdruk gaan nemen voor hun games. Het sneaken naar én wurgen van guards… ik kan er geen genoeg van krijgen. Het gegeven dat Konami de AI van de guards niet wat scherper en realistischer heeft gemaakt is storend en dan vooral voor de hardcore MGS fan, die voelt zich een beetje gepiepeld.
Waar ik het echt roerend eens ben met Boris - en wat dus ook mijn uiteindelijke, overall gevoel blijft - is de verkeerde keuze om Solid Snake te laten sterven. Zoiets doe je niet. Konami heeft hier echt een enorme misstap gemaakt en dat zullen fans in hun hart ook zo ervaren. Je laat James Bond ook niet sterven, Indiana Jones komt ook altijd uit de lavaputten omhoog gekropen en Mario scheer je niet zijn snor af. Sommige conventies laat je zoals ze zijn, daar rommel je niet mee. Zeker niet als je er dan zo'n slappe drol als Jack Raiden voor in de plaats krijgt. Raiden is een surrogaat van Snake en spreekt absoluut niet aan. En daardoor draai je toch voor een groot deel de coolness van de game z'n nek om.
Dit alles duidt op het feit dat er ergens iets goed mis is gegaan tijdens de ontwikkeling van deze game. Hoe verklaar je anders het feit dat na twee uur de controles opnieuw worden uitgelegd? En waarom prijkt Snake nog op alle merchandise, hoezen en posters? Dit zaakje stinkt.
Dit alles maakt MGS 2 natuurlijk geen slechte game, maar het is niet het meesterwerk waarop we zo gehoopt hadden.



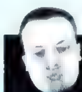
SKATE

Ik kreeg de volledige versie pas onder ogen nadat ik Boris z'n review gelezen had en ik was dan ook behoorlijk huiverig over hetgeen ik te zien en horen zou krijgen.
Uitgerekend kale B (van wie ik dacht dat ie de game met een dikke vette 10 zou beoordelen) wilde niet hoger gaan dan 82 als eindcijfer.
En nu ik de game een paar uurtjes heb kunnen testen, kan ik me daar wel wat bij voorstellen.
Zelf ben ik niet zo negatief over bepaalde facetten in MGS 2; zo vind ik het plot met de vele bizarre wendingen toch wel goed in elkaar zitten (je hebt echt het gevoel dat je deel uitmaakt van een interaktieve film), ben ik zeker wel te spreken over de fantastische graphics, sound en bijbehorende soundtrack en kan ik duidelijk merken dat de AI van de vijanden een stuk beter in elkaar zit dan in de PSX-game.
Toch moet ik toegeven dat bepaalde cutscenes wel aan de érg lange kant zijn en dat sommige plotwendingen me toch wel boven m'n pet gingen. En tja, die Raiden hè… net als je er lekker inzit met Solid Snake, moet je opeens wennen aan een geheel nieuwe character. En als deze er nou minstens zo stoer uit had gezien als Snake, dan had ik 't waarschijnlijk niet eens zo heel erg gevonden.
Nu had ik ineens een blond manneke met een vrouwelijk ogend lichaam onder de knoppen en dat was niet altijd even prettig om mee bezig te zijn. Wat is dat toch met die Japanners en die slanke langharige boys?
Toch kon ik me er op een gegeven moment wel in vinden (de verhaallijn is gewoonweg te meeslepend), en beleefde ik nog vele spannende uurtjes op de VNU-redactie.
Oké, MGS 2 is niet de absolute topper die we allen voor ogen hadden maar dat ie heel erg goed is, staat voor mij als een paal boven water.



DRE

Toen ik bij Boris kon aanschuiven om dan eindelijk een eerste impressie van deze gedoodverfde game-van-het-jaar te krijgen was ik reuze benieuwd wat me te wachten stond.
Dat Boris nogal bedroefd en uitdrukkingsloos voor zich uit zat te staren, lag aan het feit dat hij al drie nachten lang had zitten gamen dacht ik bij mezelf. Dat het kwam omdat hij zwaar teleurgesteld was in de langverwachte sequel van de zo grote Metal Gear Solid begreep ik pas toen ik de game zelf ging spelen en tot mijn grote schrik opmerkte dat Solid Snake aan het eind van het eerste level zomaar het leven laat.
Geschrokken keek ik Boris aan en stilletjes knikte hij dat het waar was. Nog een tijdje probeerde ik het met Jack Raiden maar het was zeker niet hetzelfde.
Uiteraard ziet de game er vlekkeloos uit en is ook de uitstekende gameplay uit de voorganger overgenomen maar of dat het verlies van een gameheld als Snake goed maakt...
Natuurlijk is het bij een game als dit net als bij een film waar iedereen jarenlang over heeft gepraat en is het moeilijk om aan al die hooggespannen verwachtingen te voldoen maar misschien moeten de producers dan maar gewoon wat minder verwachtingen scheppen!
Of Metal Gear Solid 2 meedingt naar de titel 'game van het jaar' vraag ik me dan ook ten zeerste af.



J.J.

Het lijkt wel of de internationale pers een andere game heeft gespeeld. Want de MGS 2 die wij testten, zorgde bij ons nu niet bepaald voor een 9+ juichstemming. En het werd helemaal maf toen bleek dat die juichende journalisten vaak dezelfde klachten hadden als wij. Dat het spel te weinig gameplay opleverde, dat het allemaal te makkelijk was geworden, dat de bewegingen van de karakters houterig overkwamen, dat de dialogen vaak onzinnig waren en last but not least dat je niet met Snake kon spelen. Want dat is toch wel een afknapper van jewelste.
Jongens, donder Mario, Zelda en Lara dan ook maar in een graf. Helden zijn er om gekoesterd te worden, tegenop te kijken, niet om roemloos ter zijde geschoven te worden. Oké, Kojima laat zien dat hij zich niet laat leiden door de commercie maar als je een geliefde held inruilt voor een nieuwe, laat hem dan minimaal gelijkwaardig zijn. Raiden kan echter niet tippen aan Snake. Het is net zoiets als dat Real Madrid Zidane verkoopt en er Lucius voor terughaalt. Dat kun je niet maken.
Ik weet ook wel dat je nog steeds een spel overhoudt dat tot de top behoort maar van een A-merk als Metal Gear Solid verwacht ik meer. Helemaal omdat ze de boel zo dik gehyped hebben. Wie het onderste uit de kan wil, kan het lid op de neus krijgen.

COVERVIEW 21

Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami.com/main/games/mgs2/

BORIS





Raiden zou hier een besmeurd slipje van krijgen, no problemo voor onze Snake.



Nou ja... dat zijn dezelfde beesten die we altijd in de VNU kantine zien!

JEROEN

Ik snap het niet. Je bent Hideo Kojima, je maakt de PSX topgame Metal Gear Solid, je creëert een held genaamd Solid Snake; een harde bikkel die rookt, weinig zegt en eerst schiet en pas later vragen stelt. Het type held dat James Bond doet verbleken, een held waarvoor je je niet hoeft te schamen om in zijn huid te willen kruipen. Velen, waaronder ik, hebben genoten van de game.
Kojima wordt gevraagd een tweede deel te maken voor de PS2. De eerste beelden doet de hele Metal Gear Solid minnende gameswereld huiveren van geluk. Snake op een tanker in de stromende regen, de ninja en Revolver Ocelot, YES!
Dan is de game er eindelijk en speel je alleen de eerste twintig minuten met Snake, de rest van de game ben jij een of andere rookie die uitglijdt over meeuwenkak, op een meid lijkt en het verstand van een gekookt krieltje heeft. Snake kom je overigens wel tegen maar dat werkt alleen maar frustrerend want je kan niet met hem spelen. FUCK!
Over de game zelf kan ik kort zijn, oogstrelend maar iets te veel FMV dan daadwerkelijke gameplay. Way to go Kojima! Dit laatste is cynisch bedoeld.



Coverview? Nee kofferview! Hahahaha.



What the hell! Snake! Nooit je neus in andermans zaakje steken! Snel verder naar het volgende plaatje.



"Geen probleem schat, ben vroeg thuis, die Raiden is een zacht eitje".



Wilde commando's. Niet te dicht bij de tralies komen en vooral niet voederen!


THE WORLD NEEDS A HERO AND THERE IS ONLY ONE MAN FOR THE JOB.
007
Agent Under Fire
An original, suspense-filled storyline.
Turbo-charged supercars.
Astonishing cutting-edge technology.
PlayStation 2
EA GAMES and MGM INTERACTIVE present
James Bond 007 in AGENT UNDER FIRE™
Enter the world of James Bond in his latest ACTION-PACKED ADVENTURE. Live the life of a FAMOUS MASTERSPY in an all-new story created specifically for PlayStation 2. Immerse yourself in 12 PULSE-POUNDING MISSIONS. Experience intense FIRST-PERSON action. TAKE THE WHEEL of exotic supercars such as the ASTON MARTIN DB5, BMW 750iL and BMW Z8. Use state-of-the-art GADGETS. Get to grips with HI-TECH WEAPONRY. Use your charms on STUNNING BOND GIRLS. Pack your passport as you globe-trot around EXOTIC LOCATIONS. Frag your friends in 4-PLAYER SPLIT SCREEN mode. The world needs a hero. AND YOU'RE IT.
MGM INTERACTIVE
WWW.007.EA.COM
WWW.EAGAMES.COM

Confounding Factor / Interplay / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.interplay.com

GAMECUBE / XBOX / PC

VERWACHT: Q1/Q2 2002

JURJEN

De romantische wereld van Galleon roept herinneringen op aan de avonturen van Sandokan en Sinbad de zeeman. Fantasievolle aktie, verpakt in een sprookjesachtig sfeertje. Een game om naar uit te kijken.





Hij is zo verlegen dat ie de opdruk van z'n t-shirt aan de binnenkant draagt.



Hij is zo verlegen dat ie gewoon strak in haar ogen blijft kijken.



Bij somige redactieleden was het Japanse eten niet goed gevallen.



"Hellup, er staat een oude griezel heel erg naar me te wijzen!"

GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY

Van de makers van Tomb Raider krijgen we opnieuw een opzienbarende game, en dit keer niet alleen vanwege de cupmaat van het hoofdpersonage.

Toby Gard heeft een belangrijk aandeel gehad in het succes van Sony's PlayStation. Voor zijn toenmalige werkgever Core bedacht hij in 1996 Lara Croft, de rondborstige grafschendster uit Tomb Raider. Zoals bekend, de game werd een van de grootste hits op de PSX.
Belangrijker; met Lara had het tot dan gezichtsloze Sony het ikoon gevonden om hun PSX uit de speelgoedhoek te trekken en nieuwe doelgroepen aan te spreken. Mario en zelfs Sonic leken ineens suffe kuikentjes, terwijl de ultieme cyberbabe Lara Croft furore maakte in lifestyle magazines en twintigers spontaan aan het gamen sloegen.
Maar Gard was helemaal niet zo blij met de manier waarop Core zijn geestelijk dochter onder de schijnwerpers duwde. Hij had het idee dat hij geen grip meer had op zijn eigen creaties en verliet Core. Gard kreeg $ 75.000 mee, een fractie van de miljoenen die de Tomb Raider-franchise op zou brengen maar net genoeg om samen met drie vrienden een eigen ontwikkelstudiootje op te zetten: Confoundig Factor.

PIRATENLAARS

Natuurlijk is het succes van Tomb Raider voor een deel toe te schrijven aan de potsierlijke prammen van Lara maar het spel had meer dan deze twee sterke punten. Een origineel plot bijvoorbeeld, evenals sfeervolle omgevingen en heel aardig level-design.
Ook de eerste demo's van Galleon bewijzen dat Gard meer kan dan tieten tekenen. In Tomb Raider gold nog een hoge graad van realisme, met hier en daar wat overdrijvingen; in Galleon lapt Gard het realisme geheel aan zijn piratenlaars, om volop ruimte te maken voor zijn eigen artistieke input.
Zo zijn de personages gestileerd met opvallend dunne ledematen en bewegen ze met een karakteristieke zwierigheid. Ook natuurkundige wetten worden met een korreltje zout genomen, de speler kan metershoge sprongen maken, gigantische rotsblokken wegsmijten en "Crouching Tiger"-achtige stunts uitvoeren. In één scène zien we hoofdpersoon Rhama bijvoorbeeld via een rij vallende stenen hoger en hoger springen, om na een sierlijke salto weer op de vaste grond te landen.
Binnen de spelwereld van Galleon lijkt het eerder logisch dan onmogelijk. Stoor je dan ook niet te zeer aan wat merkwaardige vormgeving die doorschemert in de screenshots; als je het allemaal ziet bewegen, merk je dat het werkt.

BESTURING EN CAMERA

Zwakste punten van Tomb Raider waren de besturing en de camera. Vooral het feit dat de camera iets achter de bewegingen van Lara aanzwalkte, maakte het vaak lastig om haar poezelig neusje vlot in de gewenste richting te draaien.
Gelukkig is dit probleem opgelost in Galleon, de camera reageert zelfs sneller dan het bestuurde spelfiguur, waardoor je je tijdens een sprong precies kunt richten op de plaats waar je wilt landen. Lastige knoppencombinaties blijven achterwege want veel akties worden automatisch uitgevoerd als de situatie dit vereist. Loop bijvoorbeeld naar een muur en Rhama zal er automatisch tegenop klimmen, terwijl de rand van een afgrond hem vanzelf laat springen (net als Link in OOT). Het geeft een levendigheid aan de gameplay die een ernstig gemis vormde in de Tomb Raider games.
Tijdens het spel kan Rhama nieuwe moves leren, terwijl de speler ook zijn twee vrouwelijke metgezellen kan gebruiken voor ondersteunende akties.
Galleon: Islands of Mystery zal in maart 2002 debuteren op de GameCube, gevolgd door een release op respectievelijk de Xbox en de PC. De impact van Tomb Raider zal moeilijk zijn te evenaren, maar kwalitatief lijkt dit galjoen de avontuurtjes van Lara mijlenver voorbij te varen. ◀

PLAYSTATION 2

Capcom / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.capcom.com

VERWACHT: Q1 2002

BORIS

Maximo belooft een klassieker te worden zoals Ghosts 'n Goblins dat ook was. Geen hoogdravende pretenties maar puike gameplay!



MAXIMO



Echte bomschoenen maak je van krokodillenleer.



Een zwaard van driemaal je lengte lijkt me nou niet echt makkelijk te hanteren.



"Lekker licht zwaard dat lichtzwaard Hahahahaha."

Platformgames zijn weer helemaal terug. Na het fantastische duo Jak And Daxter, krijgen we nu Maximo!

Maximo is een eerbetoon aan Ghosts 'n Goblins. Deze arcade klassieker kende in zijn hoogtijdagen (1985) een populariteit waar Metal Gear Solid nog jaloers op zou zijn.
De gameplay was net zo simpel als vernieuwend: een riddertje neemt het op tegen een leger van demonen, spoken en monsters. Hij heeft verschillende soorten zwaarden waarmee hij kan slaan en waarmee hij kan gooien. Zijn harnas beschermt hem tegen aanvallen van de demonen maar als je te vaak wordt geraakt, verlies je onderdelen van het harnas. Dus na een paar voltreffers loop je letterlijk en figuurlijk in je onderbroek

PUINHOOP

Het verhaal is helemaal in de stijl van Ghosts 'n Gobblins. De Ridder Maximo keert terug van een avontuur en vindt zijn koninkrijk terug als een grote puinhoop. Zijn adviseur Achille heeft er een zooitje van gemaakt en dankzij hem zijn de doden uit hun graf opgestaan en zijn de vier wijze heksen gevangen genomen in vier uithoeken van het land. Achille zelf is bezig om grote gaten te maken in de aarde en als klap op de vuurpijl heeft hij Maximo's vriendin Sophia gedwongen om met hem te trouwen. Nou, als dat geen reden is voor onze held om helemaal lau te worden dan weet ik het ook niet meer.

PERFEKTE TREND

Maximo is in veel opzichten een nieuwe versie van de oude arcade game maar dat wil niet zeggen dat het spel niet heel interessant is. De versie die wij speelden straalde namelijk totale perfektie uit. Iets dat we vaker hebben gezien bij platformgames de laatste tijd.
Het is een trend die werd ingezet door de Mario en Sonic games en die onlangs een vervolg kreeg in Jak And Daxter. Maximo is net zoals deze games een spel waarbij oog voor detail en vrijheid in gameplay voorop staan en dat zal Capcom geen windeieren gaan leggen.

DAVID SILLER

Maximo is verrassenderwijs niet in Japan ontwikkeld maar in Amerika en wel door niemand minder dan David Siller die bestempeld mag worden als een van de eerste hardcore coin-op programmeurs.
Siller werkt nu voor een inhouse Capcom development team en het is, gezien zijn achtergrond, niet verbazingwekkend dat hij nu opnieuw terugkeert naar een concept dat stamt uit die vroege arcade tijden.
Hij werd bij de produktie van Maximo bijgestaan door Susumu Matshushita die verantwoordelijk is voor het character design. Ik moet die naam even noemen want Maximo kent echt schitterende models die net zo goed animeren als bijvoorbeeld de characters in Jak And Daxter.
De persoonlijkheid straalt er vanaf in Matsushita's ontwerpen en hij weet als geen ander de Disney-achtige figuurtjes te mixen met de typische Japanse Anime stijl.

KLASSIEKER

Het is bijna een opluchting om te zien dat er ook nog platformgames



Als er geen vijanden zijn, zet dan je zwaard uit. Spaart energie.

gemaakt kunnen worden die zonder veel pretenties toch met kop en schouders boven de rest uit kunnen steken.
Gewoon puur omdat er zoveel aandacht is besteed aan de details en aan de gameplay.
Het was de basis voor het succes van Jak And Daxter en ik hoop dat er na Maximo nog veel games zullen volgen die hetzelfde principe hanteren.

Rare / Nintendo / 030-6097100 / www.nintendo.com

GAMECUBE

VERWACHT: Q2 2002

JORJEN

Het is alweer een tijdje geleden dat Rare ons op een baanbrekende game trakteerde. Met Dinosaur Planet krijgen ze de kans om een nieuwe generatie gamers te bewijzen wat ze waard zijn.





"Meneer, blijf toch een beetje beschaafd. Ik zei alleen maar dat als u die knuppel niet loslaat, ik met behulp van mijn magische staf, uw ballen achter uw oogkassen ram."

STAR FOX ADVENTURES DINOSAUR PLANET

Fox McCloud verlaat voor het eerst de relatieve veiligheid van zijn Arwing. Zal de fiere vos zich ook te voet staande weten te houden in een universum vol buitenaards tuig?

Het zal niemand verbazen dat Rare, bekend van N64 hits als Donkey Kong Country, GoldenEye en Banjo-Kazooie, ook voor Nintendo's GBA en Cube het nodige in petto heeft. Voor de Cube zijn onder meer Kameo, Perfect Dark Zero en Donkey Kong Racing aangekondigd.
De eerste schreden op de Cube laat Rare echter zetten door een character dat hen door Nintendo werd toegespeeld: Fox McCloud uit de Star Fox-serie.

ZACHTE PELS

Star Fox was een vlieg-en-schietspel voor de SNES, de eerste 3D-game van Nintendo (en sierde ooit de cover van de allereerste PU!). In de game voerden de vier dierlijke piloten van het Star Fox-team gesprekken via een soort beeldtelefoon, waarbij hun koddige kopjes onder in beeld verschenen.
In de opvolger voor de N64 konden we de leden van het Star Fox-team al eventjes buiten hun schip bewonderen maar ze waren nog niet bestuurbaar. In Dinosaur Planet zullen spelers dus voor het eerst in de pluizige pels van Fox McCloud kunnen kruipen.
De arrogante Falco is nergens te bekennen maar twee andere teamleden van Fox zijn wel present: de plichtsgetrouwe haas Peppy geeft Fox aanwijzingen over de te volgen route, terwijl de slijmerige kikker Slippy voor technische ondersteuning zorgt.

ZELDA-ACHTIG

Op de E3 van 2000 maakte ik kennis met Dinosaur Planet, een game die op dat moment nog in ontwikkeling was voor de N64. Het spel deed me vooral aan Zelda denken.
Door de uitgestrekte, sprookjesachtige omgevingen verplaatste ik Sabre en Krystal, twee vosachtige figuurtjes via een besturing die bijna identiek was aan die van Link in Ocarina of Time, inclusief het Z-targeting en de automatische sprong.
Op volgende expo's heb ik verschillende andere versies van Dinosaur Planet mogen spelen maar dan op de Cube, met Fox McCloud in de hoofdrol en een wat langere titel. Helaas heeft Rare niet veel meer dan enkele beperkte demo's van de game willen prijsgeven. De stukjes die ik mocht spelen lijken nog steeds veel op Zelda, zowel de gameplay als de sfeer.

PRINCE TRICKY

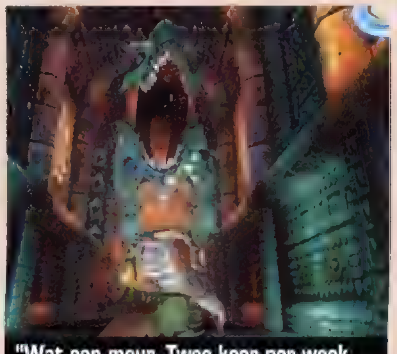
Fox is gewapend met een magische staf, waarmee hij niet alleen rake klappen uit kan delen maar ook vuurladingen kan lanceren. Nog leuker zijn de moves van Prince Tricky, de kleine triceratops die Fox op de voet volgt. Met de C-stick kun je deze dartele dino verschillende commando's geven, die zowel tijdens de gevechten als bij het oplossen van de puzzels van pas zullen komen.
Om zich wat sneller door de uitgestrekte spelwereld te verplaatsen kan Fox meeliften op de ruggen van diverse dinosaurussen, waaronder enkele vliegende types. En als de sterrenvos het echt hogerop wil zoeken, kan hij achter de stuurknuppel kruipen van zijn trouwe Arwing. Inderdaad, de klassieke vlieg-en-schiet-aktie uit de Star Fox-serie is toegevoegd om de diverse meteoren te bezoeken die rond Dinosaur Planet cirkelen.



"Hé, ken je die reklame: Pak eens wat anders, pak eens een vos. Oké dan."

CONTRA

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet zal, op 25 maart worden uitgebracht in de VS, een release in Europa wordt twee of drie maanden later verwacht. We hebben de laatste tijd weinig nieuwe beelden van de game gezien, wat ons erg nieuwsgierig maakt naar het eindprodukt.
Een uitspraak die een woordvoerder van Nintendo onlangs deed, geeft te denken. Volgens hem lijkt het spel ondertussen meer op het waanzinnige ren-en-schiet-spel Contra (uitgebracht als Probotector in Europa) dan op Zelda. Hebben de lads van Rare ons bewust op het verkeerde been gezet?



"Wat een meur. Twee keer per week flossen, heur."

LYLAT WING?

Nog nooit van Star Fox gehoord? Da's niet zo raar. Wegens copyright-problemen mag de naam Star Fox niet in Europa worden gebruikt, zodat voor ons de titel Star Wing werd bedacht. Toen de opvolger voor de N64 ook onder de titel Star Wing uitgebracht zou worden, trok George Lucas aan de bel; hij vond de naam teveel op Star Wars lijken. De mannen van Rare mochten weer wat anders verzinnen, waardoor de N64-editie bij ons bekend werd als Lylat Wars.

■ XBOX

Bunkasha / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com

VERWACHT: Q1 2002

JAN

Wreckless zal dankzij z'n doordenderende aktie en imponerende graphics zeker een plekje in het racegenre veroveren. Wij houden deze veelbelovende game voor je in de gaten.



WRECKLESS

Wreckless voor de Xbox is een combinatie van Midtown Madness, Crazy Taxi en GTA 3. Dat klinkt bijna te mooi om waar te zijn...



Aanslag van terroristen die geen vliegticket konden betalen.



Ondertussen in de bomschoenenwinkel...

De racegames vallen echt als blaadjes van de bomen. Het nog altijd erg populaire genre floreert momenteel met o.a. F1 2001, Burnout, Crazy Taxi 2, GT 3, Twisted Metal Black en een hele sloot rallygames. Voor ieder wat wils dus. Daarnaast kunnen we binnenkort Project Gotham (Xbox) en Need For Speed (PS2) verwachten en later dit jaar Colin McRae 3 en Stuntman.
Tussen al dit racegeweld mogen we Wreckless echter niet uit het oog verliezen. Een titel die nog niet zo heel bekend is maar dat misschien wel gaat worden. Met een combinatie van doordenderende aktie, over-the-top bolides en een spannende verhaallijn moet Wreckless de Xbox een boost kunnen geven.

HONGKONG YAKUZA

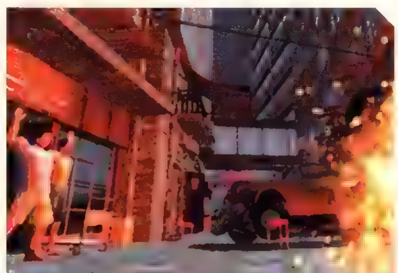
Plaats van handeling is Hong Kong waar de Yakuza (de maffia) de touwtjes strak in handen heeft. De gameplay volgt twee verhaallijnen waarbij je óf het Yakuza imperium probeert op te rollen als lid van een speciaal politieteam, of je speelt een undercover cop die tussen wal en schip belandt.
Beide verhalen kennen tien uitgebreide missies waarbij alles draait om absurde race taferelen, helse achtervolgingen en vervaarlijke stunts.
De missies zelf vallen uiteen in verschillende spectaculaire onderdelen zoals het in de vangrail duwen van Yakuza leden, het fotograferen van een varende boot al racend langs de pier, het afschudden van bad guys, een hoge pief veilig transporteren van A naar B en ga zo maar door. Diverse voertuigen staan je voor deze snelheidsovertredende missies ter beschikking: een gepantserde tank, een rode sportwagen en een politiedriewieler zijn slechts een paar voorbeelden.

ARCADE?

De game is razendsnel, kent een voortdurende flitsende framerate en is heerlijk arcade. Je kunt overal langs, door en overheen beuken en scheuren waarbij je lantaarnpalen, krantenkiosken, prullenbakken, stoplichten, verkeersborden, andere weggebruikers, delen van huizen en alles wat je nog meer tegenkomt, zonder pardon omver kunt sjezen, een spoor van vernieling en ravage achterlatend.
Toch is de game niet arcade zonder meer. De auto's waarin je als een briesende dolleman rondscheurt kunnen zeer gedetailleerd beschadigd raken en dat merk je aan de besturing en de snelheid van je wagen. Deuren, motorkap, spiegels, bumpers... alles kan van je wagen afgeramd - of beschadigd worden. Zo zul je meerdere keren aan het eind van een missie met een half sputterende, ingedeukte auto overblijven die rijp voor de schroot is. Tijdens de missies zelf (terwijl je door de lucht vliegt, afsnijdt en tegen ander rijdend blik beukt) is het een spectaculaire ervaring om andere wagens en die van jezelf te zien aftakelen. Dit botsen en hotseknosten is dus erg leuk maar, net als met drank, moet je met mate tot je nemen. Anders haal je het einde van de missie niet.

PRACHTIG

Zo absurd knallend als de gameplay is, zo absurd knallen eveneens de graphics van het scherm. De power van de Xbox schittert in optima forma als je ziet hoe prachtig Hong Kong en de omliggende snelwegen in beeld zijn gebracht. De drukbevolkte straten met zijn markten vol kraampjes, rondlopende mensen, winkels, neonreclames, winkelcentra en felle rode en roze kleuren vormen een prachtdecor voor wilde race avonturen.
Ook de auto's zelf komen bijna fotorealistisch in beeld en barsten uit hun voegen van de polygonen. Wanneer bijvoorbeeld je motorkap eraf is gevlogen kun je de motoronderdelen in real-time zien bewegen.
De met verschillende camera's in beeld gebrachte replay geeft je de gelegenheid de achtervolgingen en stunts prachtig aan elkaar te plakken. Met als resultaat een ervaring die de allure van menig aktiefilm overstijgt.



"Wauw wat een hitte. Komt vast door de temperatuur."



Weleens een auto een sliding zien maken?

SmileBit / Sega / Infogrames / Tel: 040-2393580 / wwwjsrf.com

XBOX

VERWACHT: Q4 2002

J.J.



Wie Jet Set Radio op de DC te gek vond, zal zich geen buil vallen aan dit spel. En wie de game nog niet kent, moet 'm zeker eens uitproberen.

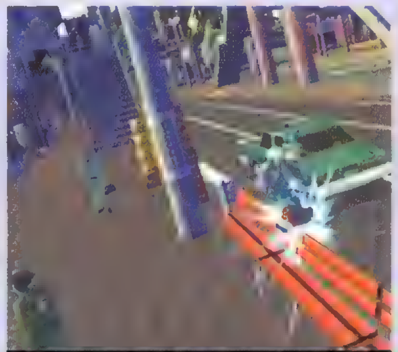




Skates moet je een maatje te groot kopen maar dit is overdreven.



Rustig aan jochie, pas in Q4 hoef je echt aan de bak.



Reken maar dat die heel wat statische elektriciteit in z'n kruis heeft hangen.

JET SET RADIO FUTURE

Op de Nederlandse Xbox presentatie viel één game echt op... en dat was Jet Set Radio Future. Het filmpje denderde werkelijk over de aanwezigen heen.

Jet Set Radio was naar mijn mening een van de beste games op de Dreamcast en misschien wel een van de meest vernieuwende spellen van 2001.
Omdat de DC niet meer bestaat, heeft Sega besloten de opvolger als eerste uit te laten komen op de Xbox. En als de snelheid, aktie en inhoud van de game maar half zo goed is als we op het filmpje konden zien, dan hebben we straks wat spectaculairs in handen.

SPEEDY CYBERPUNK SKATERS

Voor diegenen die niet weten waar Jet Set Radio over ging: het was een spel waarin je op skates een stad onveilig maakte. Je rebelleerde tegen het onderdrukkende stadsbestuur dat het niet zo had op skaters en ander werkschuw tuig. Door op zo veel mogelijk plaatsen graffiti te spuiten, liet je zien dat jij schijt aan hun autoriteit had.
JSR was een opvallende game op meerdere terreinen. Ten eerste was daar de stijl van het spel. De comic-achtige graphics zorgden voor een super groovy look (sorry, ik kan het niet anders uitdrukken) die ik nog nooit had gezien in een spel. Een echte cyberpunk-wereld werd voor je op het scherm getoverd.
Daarnaast was de aktie ultiem snel en dat speedy gevoel werd nog eens versterkt door de bijpassend swingende muziek. Een totaalpakket dat je dagenlang met een grote grijns op je plaat aan het spelen hield.
Sega heeft bij het vervolg gekozen voor de Xbox, exclusief naar het zich voorlopig laat aanzien. Maar aan dat labeltje hecht ik tegenwoordig weinig waarde meer. Een vette portie dollars en Sega gaat overstag. Let maar op. Mijns inziens zou het spel ook zeer goed tot zijn recht komen op de NGC.

HAWK SET RADIO FUTURE

Het is misschien een beetje klote om te horen, maar al je moeite in JSR is voor niets geweest. Het leven in Tokyoto is namelijk nog geen ene moer veranderd, sinds je met het spel bent gestopt. Het is nog steeds een even triest burgerlijke zooitje waar jij doorheen mag rollerskaten. Tijd dus om de zaken recht te zetten.
De gameplay is een ietwat veranderd. Simpel gezegd iets meer Tony Hawk en iets minder Vincent van Gogh. Met andere woorden, je moet wat meer tricks en stunts uithalen. Iets waar ik niet echt rouwig om ben, aangezien het zoeven door de straten van de stad nu juist het leukste deel van JSR was.
Om de moeilijkheidsgraad wat op te pompen, heeft developer SmileBit er verder voor gekozen meer politie en rivaliserende gangs in het spel te stoppen. Je kan je borst dus nat maken.

VRIJHEID

De hamvraag is natuurlijk: wat brengt de Xbox extra boven hetgeen we al op de Dreamcast gezien hebben? Heel simpel: grotere en levendigere levels.
In JSRF kun je echt binnen één level de hele stad doorkruizen en overal om je heen gebeurt wat. Echt, op het ingame filmpje wat we zagen, kwam dat fantastisch over. Het gevoel van vrijheid moet dan ook enorm zijn.
Verder heeft SmileBit meer special effects in het spel gestopt. Er zijn natuurlijk ook nieuwe tricks aan de game toegevoegd maar dat heeft niets met de Xbox te maken; elk vervolgspel biedt betere, strakkere en spectaculairdere gameplay.
Eén van de grote pluspunten van JSR was de sound. De songs van de game spoten je speakers uit. Ook JSRF is weer extreem hitgevoelig. Sega heeft Wave Master namelijk opnieuw gevraagd de tracks te componeren.
Daarbovenop komt nog eens de inbreng van The Latch Brothers, die tracks van onder meer BS2000 en Q-Tip (van de Tribe Called Quest) zal versnijden.
Echt veel speeltijd hebben we nog niet gehad met JSRF op de Xbox maar zelfs dat kleine beetje leerde mij al dat we hier te maken hebben met een game die best wel eens in de Xbox top 5 beste games 2002 zou kunnen komen. Een zeer gewaagde uitspraak aangezien ik nog niet voor de helft weet wat voor spellen er allemaal gaan uitkomen in het nieuwe jaar. ◄

Larian Studios / CDV / Media Mix / Tel: 023-5400595 / www.larian.com/Site/english/divinity

PC

JAN

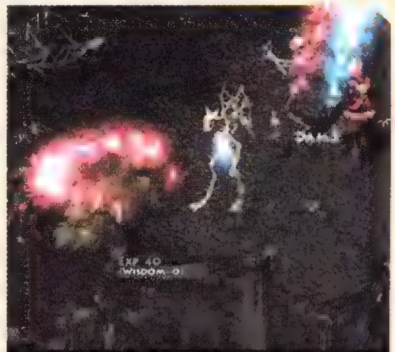
VERWACHT Q1 2002

De Belgische game Divine Divinity lijkt een fraaie ode aan Diablo II en Blizzard te worden. Een zeer vermakelijke en knap uitgevoerde hack and slash RPG met een enorme interaktie en tonnen skills.





Na vele jaren werd duidelijk wat er met al die PU-stagiaires was gebeurd.



"Iemand een babe met een giga zwaard gezien?" "Ja, 10 centimeter naar links."

DIVINE DIVINITY



Toen de man van Media Express zonder PU's aankwam, brak de pleuris uit.



"Zeg Frans." "Ja Hans." "Heb jij ooit een man met een rokje aan gezien?"

Na het spelen van het Belgische Divine Divinity moeten de Hollanders maar even hun snaveltjes houden. Laat eerst een Nederlandse ontwikkelaar maar eens met zo'n fonkelende RPG komen.

Bij de eerste beelden van Divine Divinity doemt één titel onontkoombaar op: Diablo II. Van de introfilm tot de gameplay en de ingame beelden. Het is dan ook geen geheim dat de Belgen van Larian Studios grote fans zijn van Blizzard en hun spellen.
Hun RPG ziet er in dit stadium even indrukwekkend als omvangrijk uit. Beter goed gejat dan slecht verzonnen, lijkt ook hier van toepassing. Met dien verstande dat Larian Studios allerlei leuke draaien en nieuwigheden aan het Baldur's Gate/Diablo universum heeft toegevoegd. Daarnaast krijg je ook heel veel gameplay en mogelijkheden. Zo zul je het spel echt meerdere keren overnieuw kunnen spelen met een andere karakter omdat er gewoon zoveel skills te leren zijn dat je er bijna gek van wordt.

LOOKS

Divine Divinity ziet er nu al likkebaardend mooi uit. In totaal zijn er iets van 20.000 schermen, zit het spel tot de nok gevuld met queesten en is er enorm veel interaktie in de omgevingen.
Het detail is zeer indrukwekkend en Diablo is er (een beetje overdreven) een lelijke statische pixelbrei bij. Zo liggen er overal goodies en kan het scherm bezaaid zijn met monsters en NPC's. Hektische hack and slash taferelen zijn aan de orde van de dag en de monsters zijn veel slimmer dan in Diablo II. Ze kunnen taktieken uitdenken, hinderlagen opzetten en versterking gaan halen. In Diablo II kwamen de monsters altijd achter je aan gehold, hoe sterk je ook was.
Zeer leuk is het verschil tussen belangrijke en minder belangrijke goodies. De eerste zijn bijvoorbeeld goud, wapens, juwelen en meer van dergelijke RPG hebbedingetjes. Minder belangrijk zijn stoelen, tafels en tonnen die je kapot kunt maken en op kunt pakken om naar je tegenstanders te gooien.
Ook kun je meerder tonnetjes voor een deur of poort zetten, zodat je die barricadeert (met als resultaat dat de horde vijanden achter de deur voorlopig niet bij je komt en jij rustig je taktiek plant). Snel vallen neerzetten of tijdelijk onzichtbaar worden en er tussenuit sluipen. Een prachtige feature.

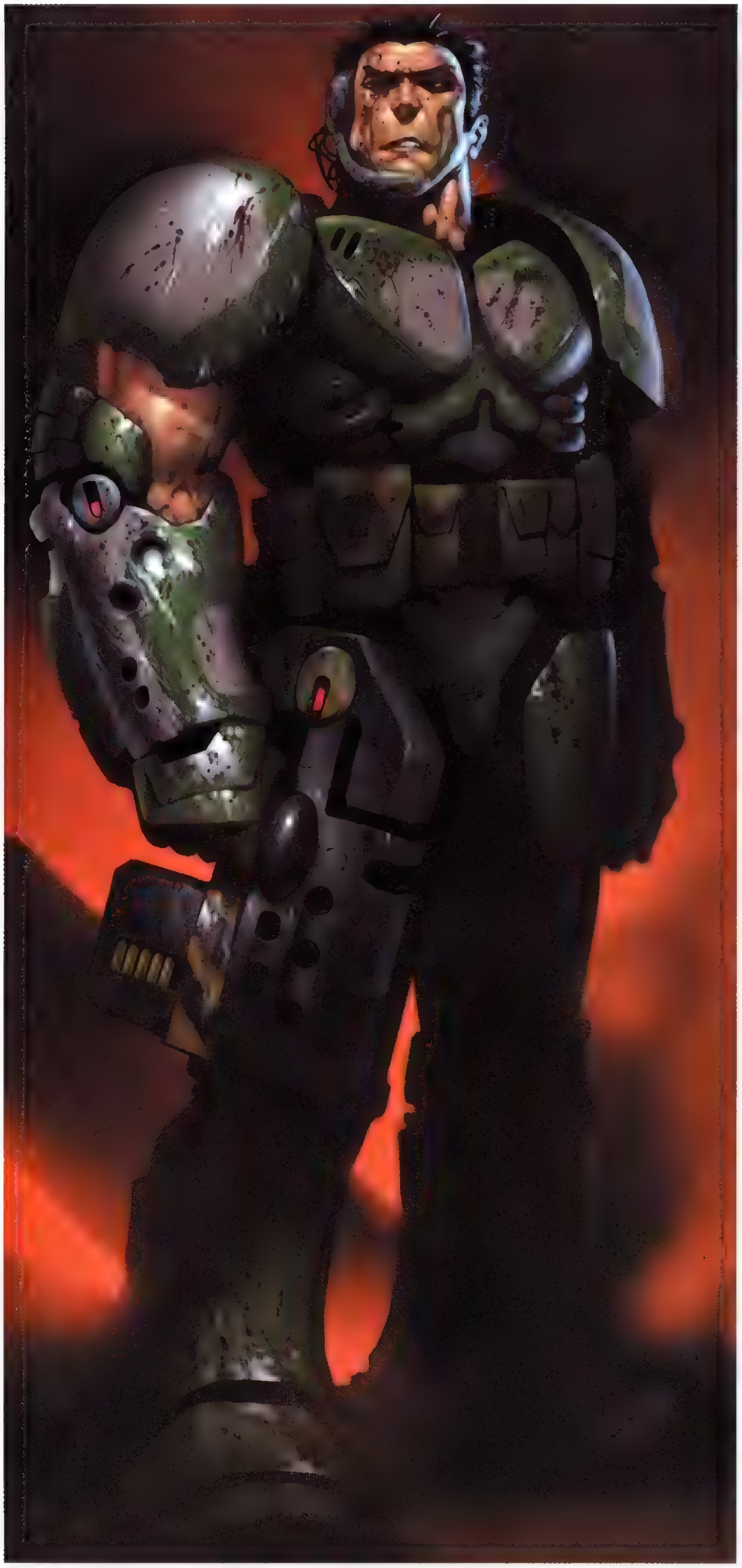


Toen de spelers van Skelleton United uit frustratie het kunstgras in brand staken, bleef er voor de scheidsrechter weinig anders over dan er een eind aan te maken.

SKILLS

Heel belangrijk in Divine Divinity zijn de te ontwikkelen skills. Je begint het spel met het kiezen van een van de zes karakters, te weten drie dames en drie heren. Vervolgens kun je het spel op drie manieren spelen: The Way of the Wizard, The Way of the Warrior en The Way of the Survivor.
De Wizard gaat hoofdzakelijk voor magie, de Warrior voor brute close combat en de Survivor voor tricks en sluiptaktieken.
Dit is een beetje kort door de bocht want alle drie de manieren kunnen elementen van de andere gebruiken maar globaal zijn dit de verschillen. Iedere 'Way' kent dan weer vier verschillende paden die weer zijn onderverdeeld in acht skills.
Nemen we bijvoorbeeld de Way of the Wizard. Deze kent de volgende vier paden: the powers of matter, the powers of summoning, the elemental powers and the powers of body and spirit.
Om het nog wiskundiger te maken heeft iedere skill vijf verschillende levels van sterkte. Deze sterkte zul je verschillend willen inzetten daar je een gigantische attack niet gebruikt bij slechts een paar tegenstanders of in een kleine ruimte. Een rekensommetje maakt dat je dus als held of heldin een totaal van 3 ways x 4 paths x 8 skills maakt 96 skills x 5 sterkte levels = 480 verschillende moves en skills ter beschikking hebt. Sodeju! Niet dat je als karakter er überhaupt de helft van zal gebruiken of leren maar het is wel cool! ◄

■ PC





"Momentje jongens, ben effe de vlag aan het opvouwen, anders kreukt ie zo."



"Ik ben een vreedzaam type maar in de praktijk komt 't er eigenlijk nooit van."



"Overgeven? Dat doe je maar in een teiltje, baklap!"



"Sorry geen tijd, haastklus verderop. Effe iemand uit z'n lijden verlossen."

UNREAL TOURNAMENT 2

Na Unreal Championship voor Xbox en Unreal 2 voor PC komt er dit jaar nóg een Unreal game uit. Als complete verrassing kregen we een uitnodiging om in Canada Unreal Tournament 2 voor de PC te bekijken. Jan was al onderweg voor we 'm gebeld hadden.

Op naar Canada. Een flinke ruk met het vliegtuig maar voor dergelijke beoogde toppers vlieg ik desnoods 48 uur de wereld rond.
Toch zat ik nog enigszins sceptisch in het vliegtuig. Unreal 2, Unreal Championship en nu alweer Unreal Tournament? Hoe is het mogelijk? Waar het ene bedrijf in vijf jaar nog geen Duke Nukem Forever kan voltooien, willen Epic en Digital Extremes er volgend jaar drie uit gaan brengen. Dat moet toch wel een haastklus zijn, zou je haast denken. Nou, niet dus. Ik ben echt zeer onder de indruk geraakt van deze multiplayer shooter. Het hoe en waarom lees je hieronder...

NEDERLANDS TINTJE

In het kantoor van Digital Extremes is 't aangenaam verpozen. Het gebouw is veel ruimer van opzet dan die triplex wandjes in de meeste Amerikaanse bedrijven en bovendien is het team klein en overzichtelijk. Precies 24 man werken hier aan Unreal Championship, Unreal Tournament 2 en aan Dark Sector.
Tijdens de rondleiding gebeurde er iets opmerkelijks; ineens hoorde ik een stem vragen "Wie sprak daar Nederlands?" Wat was het geval; er zijn twee Nederlanders in dienst bij Digital Extremes. Een heet Poncho (een voormalig tandarts en nu gamedesigner) en werkt al vijf jaar in Canada. De andere is Bastiaan Frank; een jonkie van net 21 die na het opsturen van een aantal Unreal maps meteen kon beginnen.
Ik kan je zeggen dat ik best trots was. Geen Franse, Duitse of Italiaanse inbreng te bespeuren. Ha!

FREAKS

Unreal Tournament 2 is eigenlijk UT alleen dan veel mooier, met nog coolere maps, verbeterde wapens,

Digital Extremes / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.digitalextremes.com

ander speelmodes en zeer tot de verbeelding sprekende karakters.
De game gaat uit van vijf verschillende planeten en hun agressieve bewoners: er is de ijsplaneet, de zandplaneet, de lavaroest planeet, de hightech planeet en de moeras annex woud planeet. Iedere planeet kent zijn eigen type bewoners en dat zijn de rassen waarmee je in UT 2 aan de gang kan.
Per planeet zijn er twee of drie verschillende soorten... daar is men nog niet uit.
Zo kent de lavaroest planeet veel regen, kolkende lavapoelen, roestbruine omgevingen en het angstwekkende Nightmare ras. Deze freaks zien er echt scary uit en lijken zo uit een Hellraiser bondagefilm te zijn weggelopen.
Een karakter heet Mother en heeft dichtgenaaide ogen en een druipende oogbal in haar mond. De ander, nu al mijn favoriet, is Mr. Crow: een combinatie tussen een sadistische Clown, The Joker uit Batman en de held uit The Crow films. Met zijn geschminkte kop, een zwarte hoge hoed, veren op zijn schouders en een opengesperde grijns die vastgezet is met piercings is hij een ultieme psycho.
Verder kent de zandplaneet Egyptische karakters, de hightech werelden de bekende UT mariniers plus een nieuw Robotras en de ijsplaneet onder andere grote, logge menselijke karakters.

TECHNIEK

UT 2 staat bol van de nieuwe techniek. UT 2 maakt net als Unreal 2 gebruik van de nieuwe Unreal Warfare engine. Die engine wordt nu al hoog gewaardeerd want een bedrijf als Ion Storm (Austin) gebruikt het om Thief 3 en Deus Ex 2 mee vorm te geven.
De graphics zijn dan ook zeer indrukwekkend en de framerate bleef tijdens onze DM en CTF sessies ongekend hoog. Dat mag ook wel want de games draaiden op een Pentium 1,4 Ghz en met een GeForce 2, maar dat terzijde.
De maps zijn nog groter en weidser dan in UT en kennen prachtig veel detail. De maps zijn zo groot dat de programmeurs aan het 'einde' van de omgevingen mounted guns en onverwoestbaar afweergeschut hebben neergezet omdat spelers anders maar door blijven lopen. De settings zien er super uit en vertegenwoordigen op fraaie wijze een thuisplaneet van een van de rassen.
Ook maakt UT 2 (waarschijnlijk) gebruik van een nieuwe Math engine. Hierdoor reageren objekten (tonnen, dozen) en karakters reëel op de omgeving en voorkom je die irritante collision detection problemen.
Zo schoot de leadproducer van de game een guard van een boom af die vervolgens via de ene tak naar de ander boomtak naar beneden lazerde, precies zoals een echt lichaam dat ook zou doen. Ook iemand van een trap af schieten, ziet er angstig echt uit. Het lichaam rolt en glijdt zichtbaar nog een tijdje na, voordat het tot stilstand komt. Dit is toch heel wat realistischer dan lijken die half in de trap of vloer verdwijnen zoals nu bij bijna alle shooters het geval is. Petje af.
Waarschijnlijk zal deze nieuwe en imposante techniek alleen aangesproken worden door high-end PC's zodat ook mid-end machines de game nog kunnen draaien.

PRE FABS

Een reden waarom het oorspronkelijke UT ook nog lang na het uitbrengen van de game zo succesvol was en bleef, was de release van diverse maps en spelmodi door de ontwikkelaar zelf en door de MOD community.
Ook nu is die community van zeer groot belang voor de levensduur van de game. En om de hobbyisten tegemoet te komen, verschijnt UT 2 met een complete editor alsmede een nieuwe tool. Deze stelt je in staat zogenaamde 'pre-fabs' aan elkaar te plakken.
Dit zijn complete levelstukken zoals gangen, poorten, bruggen en trappen die je met elkaar kunt verbinden. Zo kun je virtueel met een soort UT 2 legoblokjes binnen een mum van tijd nieuwe maps en levels in elkaar sleutelen.
Zelfs ik had binnen een kwartier een beginnetje wat leek op een ruimtekasteel in elkaar geknipt en geplakt... en dat wil wat zeggen. Een zeer handige tool waar de fans nog heel veel plezier van gaan beleven.
De game is nog minstens zes maanden van ons verwijderd maar oogt en speelt al zeer overtuigend. Zoals het zich nu laat aanzien verbeterd UT 2 zijn voorganger op vele fronten en UT was al super-de-luxe leuk. Dit wordt een drukbezet jaar voor de shooter fan. ◄


Vreemde vogel is rijp voor een kogel. Weirde gast krijgt lood in de bast. Idioot vraagt om de dood. Psychopatische clown gaat binnen twee seconden down.


"Jongens komen jullie verder binnen spelen, voor je het weet hebben we allemaal een koudje te pakken."

UNREAL NGC?

Niet geheel verrassend stonden overal in het kantoor van Digital Extremes de laatste modellen Xbox developers kits. Ze zagen er buitengewoon strak uit: namelijk als gewone Xboxen alleen dan transparant wit. Deze machientjes zijn natuurlijk bedoeld voor het werken aan Unreal Championship.
Ik zocht echter ook naar development kits van de GameCube maar vond er geen. Toch staat Digital Extremes niet geheel afwijzend ten opzichte van het werken met Nintendo's nieuwste kubus.
"We zijn nog testen aan het doen of een UC conversie op de NGC haalbaar is", aldus een medewerker van het Canadese bedrijf.
Echter diezelfde medewerker uitte een veelgehoorde klacht: "Nintendo vraagt zulke hoge percentages dat het nauwelijks interessant is om een game te maken. Gelukkig hebben wij de engine al voorhanden."
Hopelijk gaat de Japanse gigant eens wat aardiger tegen third party's doen anders wordt het weer een N64 verhaal als je het mij vraagt. JAN



INSANE TRICKS
UNSPOILED VIEWS
TERRIFIED MOUNTAIN CREATURES
DEFY GRAVITY
ssxtricky.ea.com
SSX Tricky
EA SPORTS BIG
PlayStation 2
PlayStation 2
©2001 Electronic Arts Inc. EA SPORTS, the EA SPORTS logo, EA SPORTS BIG and the EA SPORTS BIG logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. EA SPORTS™ and EA SPORTS BIG™ are Electronic Arts™ brands. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bohemia Interactive / Codemasters / Tel: 055-5263944 / www.codemastersusa.com/flashpoint/redhammer PC

JAN

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 8

SCORE 80

Red Hammer: Gold Upgrade is een zeer uitgebreide en scherpgeprijsde add-on waar menig ontwikkelaar een voorbeeld aan kan nemen.



OPERATION FLASHPOINT
RED HAMMER GOLD UPGRADE

Voor het nog altijd zeer populaire Operation Flashpoint verscheen onlangs een officiële add-on waarin we deze keer de hele oorlog vanuit het oogpunt van de Russen aanschouwen.

Er zijn momenteel zoveel nieuwe Operation Flaspoint goodies voorhanden dat je misschien door de bomen het bos niet meer ziet.
Om te beginnen is er de Operation Flashpoint Gold Edition, bestaande uit het originele spel, alle updates, patches, nieuwe maps, nieuwe wapens en ander extraatjes + de add-on Red Hammer.
Als tweede kun je ook een sloot aan upgrades voor Operation Flashpoint downloaden en is net de laatste gepost. Dan krijg je dus voor het originele spel alle updates, patches, nieuwe maps, nieuwe wapens, nieuwe singleplayer missies en andere extraatjes op je harde schijf gepompt.
Dan kun je ook nog - en daar gaat het hier om - Operation Flashpoint Gold Upgrade aanschaffen. Dit is de langverwachte Red Hammer add-on waarin je ruim twintig missies lang een compleet nieuwe campagne speelt. Naast deze Red Hammer campagne krijg je ook weer een paar extraatjes en updates. Duidelijk?

IJZERSTERK

Tot zover de huishoudelijke mededelingen, nu Red Hammer want daar draait het toch om.
De meeste shooters komen wel met gratis maps en missies, droppen die dan vervolgens in een 'game of the year edition' en hoppa, kassa.
Codemasters en Bohemia doen dat niet. Red Hammer is een hele nieuwe campagne die je speelt vanuit het Russische kamp en waarin je de rol op je neemt van de kloeke Dimitri Lukin.
Dimitri is een professionele killer maar heeft in het verleden een behoorlijke fout gemaakt. Nu is hij gedegradeerd en zal hij zich opnieuw moeten bewijzen tegenover Moedertje Rusland. Die kans krijg je zonder meer gedurende het ijzersterke verhaal van deze add-on, zeker wanneer je ex-kameraden tegenkomt met verdachte motieven.
Op een gegeven moment zul je als Dimitri ook de bevelen van je superieuren in twijfel gaan trekken en slaat de balans door naar de andere kant. Wie dan nog vrienden of vijanden zijn, is niet meer duidelijk. Hetgeen de spanning alleen maar heviger maakt.

SCHERP

De campagne valt uiteen in solomissies, missies met andere soldaten, escortmissies, sabotage opdrachten en ga zo maar door. Nergens heb je het gevoel dat er even snel een paar levels in elkaar geflanst zijn. Deze campagne is met zorg gemaakt. Bovendien kun je rekenen op zeker 15 à 20 uur gameplay en dat is dus nagenoeg net zoveel als Max Payne of Return To Castle Wolfenstein in singleplayer.
Ook Red Hammer kent weer multiplayer maps en ander goodies. Een bijgeleverde handleiding legt bovendien stap voor stap uit hoe je moet editen, zodat ook de groentjes het misschien eens kunnen wagen om een map of mod te gaan maken.
Als je dan ook nog weet dat deze add-on erg scherp geprijsd in de winkels ligt (nog geen veertig gulden als boxed product) dan kun je niets anders dan hier heel diep voor buigen. ◄

DOWNLOAD RED HAMMER ONLINE VOOR 5 POND!

Codemasters is de kwaadste niet en dus kun je tegen een online betaling van 5 Engelse ponden (nog geen twee tientjes) een licentie scoren waar je de add-on mee kunt downloaden.
De echte Operation Flashpoint fanaat zal de mooie doos thuis op de plank willen hebben staan maar hij is dus ook voor ongeveer de helft van de prijs te scoren. Het enige dat je nodig hebt is de originele game en de 1.3 point update die je gratis kunt downloaden.
Surf naar www.codemasters.com/flashpoint/gold/eng-instructions.htm en binnen een poep en een scheet heb je de download op je PC staan. Is dat nog eens handig?



Het werd nog een hele strijd in Egwijk aan Zee om het ei van de Krullevaar.



"Ik weet 't niet maar volgens mij wordt het hier steeds leger. Hahahahaha."



"Soldaat Friederichs, dit jaar geen soldij en al je verlofdagen zijn ingetrokken."

JURJEN JEROEN

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP HET PRESS EVENT



DINSDAG 27 NOVEMBER

8.50, Tussen Zaandam en Amsterdam
Terwijl zijn trein als een speer richting Amsterdam denderde, verplaatste Jeroen enkele tanks over het beeldscherm van zijn GBA. Hij was om half negen uit Zaandam vertrokken, zodat hij gemakkelijk tegen tienen in Utrecht zou zijn.
Dit op uitnodiging van Maud Burgers, de even blonde als goedlachse PR-babe uit het kamp van Sony PlayStation.
World Rally Championship zou die dag gepresenteerd worden tijdens een spectaculair press-event. "Het is een enorme verrassing, dit wil je niet missen", zo beloofde de uitnodiging. En toen kwam de trein piepend tot stilstand.

8.55, Iets voor Amsterdam CS
Jeroen keek uit het raam... en zag een paard lopen. Nu trof hij wel vaker vreemde figuren op Amsterdam Centraal maar een paard had hij er nog nooit gezien.
Een robotstem uit het plafond gaf opheldering: "wegens problemen op Amsterdam Centraal, kunnen wij dit station nog niet binnenrijden en staan we hier voor onbepaalde tijd stil".
Oh ja, we reisden met de NS. Nu goed, dan nog maar een potje Advance Wars.

9.20, Amsterdam CS
Na twintig minuten stilstand, rolde de trein Amsterdam Centraal binnen. Daar was de chaos compleet. Iedereen liep gehaast maar niemand leek te weten waar naartoe.
De vriendelijke NS-mannen uit de reklamespotjes waren nergens te bekennen maar uit de luide scheldtirades van de gestrande reizigers wist Jeroen op te maken dat het treinverkeer in het grootste deel van het land plat lag. Lekker dan.

9.30, Nog steeds op Amsterdam CS
"Maud? Jeroen van PU hier. Zeg, ik heb een probleempje. Mijn trein..."
"Je zit ook al vast zeker? Ja, je bent niet de eerste die belt. We balen hier enorm, er rijden bijna geen treinen meer naar Utrecht en over een half uur vertrekt onze bus al richting Assen."
"Zei je Assen?"
"Ja, de presentatie vindt daar plaats op de TT-baan, want we..."
"Assen zei je, toch?"
"Eh, ja?"
"Maud, meisje, volgens mij heb ik een ideetje. Ik bel je zo terug."

9.35, Huize Jurjen te Assen
Ernstige waarschuwing: stoor nooit een gamende Jurjen tijdens het Monkey-ballen want dan neemt hij niet zo vriendelijk de telefoon op.
"Ja, wat moet je?"
"Met Jurjen? Hier Jeroen."
"Heee Joentje, what's up? Fuck daar gaat mijn aap!"
"Sorry?"
"Nee, laat maar. Hoe is 't?"
"Mwoa, kan beter. Zeg, heb jij vandaag nog iets te doen, behalve met je aap spelen?"
"Hoezo?"
"Ik heb denk ik wel een leuk dingetje voor je..."

12.45, TT-baan Assen
Na een rondje over het TT-circuit te hebben gefietst, zette Jurjen zijn blitse bike tegen de muur en liep de presentatieruimte binnen, recht in de armen van blonde Maud.
"Ah, dus jij bent Jurjen, leuk je eens te ontmoeten. Mooie tas, wat is dat voor merk? Game-... Cube?"
"Euh..."
"Hee, hoor je dat? Dat is de helikopter die de twee mannen van Naughty Dog komt afleveren voor de presentatie van Jak and Daxter. Heb je wel eens met een helikopter gevlogen?"
"Euh...nee, ik geloof niet dat..."
"Kom dan gaan we even kijken!"
Wat er vervolgens precies gebeurde is niet helemaal duidelijk maar na een vriendelijk duwtje van Maud zat Jurjen met een helm op in de heli, om een opwindend rondje over het TT-circuit te cirkelen. Dat had hij die ochtend onmogelijk kunnen vermoeden!

14.20, TT-baan Assen
Er stond nog meer spektakel op het programma. Na een korte slipcursus in de Advanced Driving School mocht Jurjen plaatsnemen naast een professionele rallycoureur, om eens aan de lijve te ondervinden hoe het eraan toe gaat tijdens een echte rallyrace.
Twee rondjes later stapte een breed grijnzende Jurjen uit. Het gebrek aan rechte baanstukken had de coureur er niet van weerhouden om de teller naar de 170 km/u te jagen, waarbij het driftwerk in de bochten zorgde voor meer dan plezante maagkriebels.
Net als in de achtbaan of de schoonmaakster ging het ritje veel te snel voorbij maar de kick was er niet minder om.

15.00 uur, TT-baan Assen
Met de opgewonden blos nog op zijn wangen, wilde Jurjen vervolgens natuurlijk wel eens kijken of de game World Rally Championship een vergelijkbare ervaring kon leveren. Dat viel hem wat tegen maar zolang hij geen koopa-schilden kan afvuren, loopt onze kale man uit Assen sowieso niet snel warm voor een racegame.
Vandaar dat hij zijn review-exemplaartje maar doorspeelde naar de jongeman die de bewuste dag niet alleen de trein maar ook de helikopter en de rallywagen mistte (hèhè).
En Jeroen, is het wat? ◄

Evolution Studios / Sony / Colombia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.wrc.com

GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SCORE 77

WRC is zeker geen slechte game, ze hebben hier en daar echter een paar steekjes laten vallen.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
DE REVIEW





Aan z'n kop te zien, heeft ie een keer keihard geremd zonder gordel om.



Kenners zullen het met ons een zijn dat dit de motorkap van een rode Citroën is.



"Kijk uit eikel, je rijdt als de man van Annie de Rooij."



"Je mag dan wel nuchter zijn maar je neemt die bocht als de hond van Kuifje."

Ja dat is lekker, mocht Jurjen een ritje maken in een echte rallywagen terwijl ik vast stond op Amsterdam CS. Gelukkig lag de review van WRC voor mij klaar, alhoewel, gelukkig...

Op het WRC-tripje naar Engeland had ik natuurlijk al een voorproefje gehad van het hoe en wat (en een ritje in een rallywagen, hèhè). Ik begin echter zo langzamerhand het gevoel te krijgen dat ik bij een verkiezingscampagne van een politieke partij ben geweest want van alle beloftes die destijds gemaakt werden, zie ik er maar weinig terug in de final version.

C. MCRAE DOET NIET MEE

WRC draagt de officiële FIA licentie van het gelijknamige rally event. Dat betekent dus dat je alle teams, rijders en co-rijders terugziet in de game, inclusief bijbehorende gezichtjes! Met uitzondering van Colin McRae, deze man heeft natuurlijk zijn eigen gamepje.
Ook alle verschillende wagens zijn van de partij met de juiste sponsoren op de juiste plaats én de wagens kunnen stuk, helaas niet zo kapot zoals beloofd.

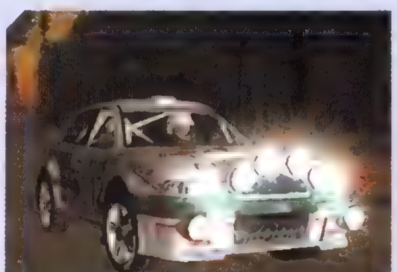
De tracks zijn jammer genoeg niet terug te vinden in een echte rally. Alle parcours zijn weliswaar kwa oorsprong gebaseerd op bestaande maar verder gewoon uit de duim gezogen.
Wel bijzonder is de vrijheid die je hebt. Zo kan je nu echt uit de bocht vliegen als je die verkeerd inschat of een stuurfout maakt, dus geen onzichtbare muur vlak naast de baan.

DE KLEINE DINGEN

De wagens voelen goed aan en op de verschillende ondergronden (sneeuw, asfalt, gravel en modder) reageert de wagen zoals hij behoort te reageren. Ook met het geluid zit het wel snor; schakelen, remmen en optrekken klinken naar behoren.
De kleine dingen zoals de animatie van de coureurs zijn goed verzorgd; het schakelen, het trekken aan de handrem alsmede de schuddende hoofdjes van de coureurs zijn fantastisch geanimeerd. Zelfs het koppie van je co-driver zie je steeds naar zijn blaadje kijken als hij de volgende bochten gaat aankondigen.

HMMM

Met dergelijke positieve punten is het extra jammer dat de game hier en daar wat steekjes laat vallen.
Zo is er wel schade waarneembaar maar is die zo gering dat ik 't een gemiste kans vind. Verder is het zicht bij sommige stages miniem terwijl je bij andere weer tot aan de horizon kunt kijken. Dit is vooral in de two-player mode bijzonder shitty. Je hebt dan het gevoel dat je in dichte mist rijdt, je ziet geen hand voor ogen en weet dus niet hoe de bochten lopen met alle gevolgen van dien.
Daarnaast mis ik het gevoel van snelheid, dat was bij GT3 ook al het geval en je moest daar voor de cockpitview kiezen om een beetje het idee te krijgen dat de vaart er goed in zat en dat geldt in dezelfde mate voor WRC.



"Rustig aan manlief. De kinderen op de achterbank zijn net in slaap gevallen."



Lekker dan: geen onzichtbare muur langs de baan... maar een hek.

TOO EASY

Waar ik mij zeer aan stoorde was de moeilijkheidsgraad van de game; die is gewoon too easy, zelfs op normal reed ik iedereen het snot voor de ogen terwijl ik onderweg nog even stopte om mijn blaas te legen. Dat had toch wel even wat beter gekund. Denken ze soms dat PS2 gamers niet kunnen racen of zo.
Evolution Studios wilde het echte 'rally gevoel' overbrengen naar de game, nou dat is dus mooi niet gelukt. De presentatie is echt prachtig, met info over het land waar de rally gereden wordt, begeleid door schitterende rally beelden. Maar de aktie van die gefilmde beelden ontbreekt in de gameplay, waardoor het soms zelfs een nogal saaie aangelegenheid wordt. ◄

PC

Flare Media / Xplorys / Tel: 072-5675577 / www.erotica-island.com

SCORE 38

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
3	3	4

Beetje triest spelletje eigenlijk. De gameplay stelt geen ene reet voor en om nu van een paar neukende cartoonfiguurtjes opgewonden te raken...

ED

EROTICA ISLAND

Alle PU testsnotneuzen stonden met hun armpjes over elkaar om Erotica Island te mogen testen. Natuurlijk ging de game naar de enige uit het PU team die kan bewijzen ooit sex met een vrouw te hebben gehad...



Schiet iemands kop er af met een bazooka, haal z'n strot open met een fileermes en plet 'm daarna met de wielen van je tank... de meeste hardcore gamers zullen er niet met hun ogen van gaan knipperen.



Nou, je zit goed in de spullen meisje (hahahahaha).

Zet twee blote tieten op een plaatje en roep dat er een game verschijnt waarin geneukt wordt en de halve gamesbizz heeft het kwijl onder de stoelen lopen. Snap jij 't, snap ik 't. Erotica Island trok nogal wat bekijks op de afgelopen ECTS en daar waren de schaars geklede babes op de stand natuurlijk de oorzaak van. Had iedereen toen wat meer op de game gelet dan hadden we vermoedelijk nooit meer iets van dit spel vernomen want het niveau van Erotica Island is diep triest.

REGGIE

Hoofdpersoon in Erotica Island is Reggie Rich die met z'n helikoptertje neerstort op een tropisch eiland en daar alleen maar vanaf kan komen als hij met zeven meiden sex heeft gehad.
De meiden doen dit niet zomaar, daarvoor is Reggie een te grote eikel, maar met sierraden, cash en mooie praatjes kom ie een heel eind. Vanaf dit moment begint een lineair verlopende tocht over het kleine eiland langs een beperkt aantal lokaties, om items te verzamelen, aanwijzingen te vinden en opdrachtjes uit te voeren in de hoop met een van de babes in bed te belanden.
Als dit lukt krijgt de speler z'n beloning in de vorm van een filmpje van twee neukende poppetjes.

NOODGEVALLEN

Ik had al gewaarschuwd moeten zijn toen ik de DVD box openmaakte; daarin lag namelijk naast de CD, een papieren zakdoekje 'voor noodgevallen'. Dit bleek illustratief voor het niveau van de humor in de hele (Engelstalige) game, die vergezeld gaat van lipsync van erbarmelijk niveau.
De conversaties tussen Reggie en de dames bestaan vrijwel alleen maar uit flauwe woordspelingen en dubbelzinnigheden. Een soort Benny Hill zonder beeld.
Reggie: "You have a point... two actually", Meisje: "Thanks for coming", Reggie: "Thank you for letting me"... van dat werk.

HAHAHAHAHAHA

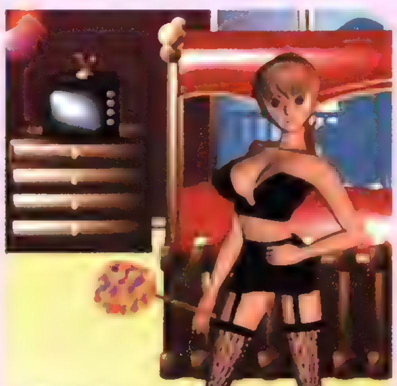
Grafisch gezien stelt het allemaal geen ene reet (hahahahah) voor. Alle babes zien er identiek uit: zelfde hoofd, zelfde tieten, alleen andere kleding (voor zolang het duurt, hahahahahah).
Verder is het een point and click adventure wat sowieso de grafische dynamiek niet ten goede komt, tja en als dan de achtergronden zeer simplistisch zijn en de filmpjes gewoon slecht gemaakt, blijft er weinig te genieten over.
Uitdagende gameplay had nog een boel goed kunnen maken maar ook daar is geen sprake van. Iedereen die wel eens een point and click adventure heeft gespeeld, zal lachen om dit niveau.
Een ruwe schatting makend, denk ik dat de meeste PU lezers de game binnen vier uur hebben uitgespeeld en dan zijn ze nog de meeste tijd kwijt geweest met het wachten op de irritant traag ladende inventory (Reggie's Bits, hahahahah).

SEX

Geen uitdagende gameplay, geen goede graphics, slecht geluid... nou dan is er nog maar één ding dat deze game kan redden: dampende sex!
Nou je raadt het natuurlijk al, ook op dit vlak stelt Erotica Island zwaar teleur. Ten eerste is er dus eigenlijk maar één babe in het spel (of het is een identieke zevenling) en hoewel gedurende de game, de erotische handelingen steeds heftiger worden, blijven het natuurlijk twee (of drie) dom uitziende cartoonfiguren die het met elkaar doen, waarbij (voor wiens interesses op dat vlak liggen) zelfs geen piemeltje te zien is.
Kortom een ruk-game (hahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahhaha). ◄



Het hele eiland, logisch dat je met dit spel snel klaar komt (hahahahaha).



Ze stoft niet alleen, ze zuigt ook heel vaak (hahahahaha).



Deze game heeft echt niet veel om het lijf (hahahahaha).

Sega / Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaim.com — PLAYSTATION 2

SKATE	GRAPHICS	6	REPLAY	4	GAMEPLAY	6	SCORE 58

Op de Dreamcast kon Sega's arcade game niet echt potten breken. Kan de PS2 versie dat wel?

18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER



"Heerlijk, even met jouw vlam in mijn pijp."

Hoe vaak hebben we al niet gezien dat een prima arcade game lichtelijk tot zwaar verneukt werd op een console? Redelijk vaak, nietwaar? Op zich viel het met de Dreamcast versie van 18 Wheeler nog mee omdat Sega wat extraatjes in de game gegooid had. Desondanks was het niet genoeg, omdat de game in no-time uitgespeeld kon worden.
Nu is hier dan de PS2-editie (overigens veel later dan oorspronkelijk gepland) en het is nu maar de vraag of deze ons wat langer zal weten te boeien dan z'n voorganger op Sega's inmiddels opgegeven next gen console.

WEINIG MODES

Bad news, guys and girls: de PS2 versie van 18 Wheeler verschilt nauwelijks (zeg maar gerust niet) van het Dreamcast exemplaar. Ook hier vinden we een klein aantal modes terug, namelijk Arcade (de direkte poort van de game uit de speelhal), Parking, Score Attack en Versus. Niet bepaald een vetpot dus.
Zeker als je nagaat dat er slechts vijf truckers met een monsterlijke bak onder hun kont aanwezig zijn. Da's op zich nog geen ramp maar wel als je merkt dat er in de Arcade mode (de meest interessante) slechts een handjevol trajekten zijn waarop je racen kunt.
Voor alle duidelijkheid: in Arcade moet je het opnemen tegen een CPU truck en zul je in een race tegen de klok in slipstreams van andere vrachtwagens moeten geraken voor extra snelheid, auto's beuken voor extra seconden en natuurlijk je tegenstander voor zien te blijven. Heel aardig allemaal maar ik was er geen moment van onder de indruk.



Dat doet Boris in z'n Hyundai Pony een stuk beter.

GEEN STEUN

De Parking mode wist me wel enigszins te boeien, al was het slechts voor een stief kwartiertje. Hierin zul je met die lange, zware wagens door smalle straten moeten rijden, obstakels ontwijken en uiteindelijk met gevoel je truck precies in een bepaald vak parkeren binnen een x aantal seconden. Het vereist aardig wat skill maar omdat ook hier maar een paar trajekten aanwezig zijn, heb je deze mode in minder dan drie kwartier uitgespeeld.
Overigens deed ik er iets meer dan een uur over om de Arcade mode uit te spelen. Een trieste zaak als je het mij vraagt. Als de gameplay nou nog iets voorstelde, had ik niet zo over de beperkte replay value hoeven te vallen. Want hoewel de bediening wel oké is (je voelt wel dat je een truck bestuurt en geen sportkarretje), de framerate vrij constant en het geluid en de graphics ook wel aardig zijn (al blijft het beeld dat sommige Japanners hebben van het Amerikaanse landschap een beetje vreemd), is de houdbaarheidsfaktor toch van doorslaggevend belang. En een game die je in pakweg twee uurtjes hebt uitgespeeld, kan niet op mijn steun rekenen. ◄

Hitmaker / Sega Sports / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sega.com — DREAMCAST

BORIS	GRAPHICS	9	REPLAY	8	GAMEPLAY	9	SCORE 88

Tennis 2k2 is het vervolg op Virtua Tennis en daardoor heeft het spel heel wat waar te maken. Gelukkig kunnen we Sega Sports meestal wel vertrouwen als het op kwaliteit aankomt.

TENNIS 2K2

Het Sega development team Hitmaker doet zijn naam opnieuw eer aan met deze beer van een tennisgame. Laten we eerlijk zijn; tennisgames zijn nou niet de games waar het water van in je mond gaat lopen als er een vervolg wordt aangekondigd. Bij Tennis 2k2 is dat anders want Virtua Tennis was de bomb! Misschien wel een van de beste console multiplayers ooit.
Ik heb nachtenlang tegen vrienden zitten Virtua Tennissen en ik weet zeker dat ik potjes heb gespeeld die spannender waren dan de gemiddelde Wimbledon finale.
Toch moet ik eerlijk toegeven dat het op een dag voorbij was en ik de game gewoon nooit meer aangeraakt heb. Ik had alle spelers ge-unlocked, alle stadions ge-unlocked en klaar was kees. Tijd dus voor een vervolg.

KOURNIKOVA?

Tennis 2k2 kent een aantal nieuwe spelers. In totaal zijn er acht vrouwen en acht mannen maar tot mijn grote verdriet is Anna Kournikova niet van de partij. Het zal wel met rechten te maken hebben maar het blijft jammer.
Gelukkig heeft Hitmaker een create your own player optie ingebouwd waar een vrouwelijk model in zit dat sprekend op Anna lijkt. Je kunt haar zelf een naam geven zodat het slechts een kwestie van enkele instellingen is voordat je de prachtige curves van Kournikova kunt bewonderen. Trouwens, het schijnt zo te zijn dat ze flink voorover buigt bij een bepaalde close-up en er doen geruchten de ronde dat er zelfs een cheat is waarmee ze te zien is zonder haar tennis rokje. Nou ja, de wens zal wel de vader van de gedachte zijn want ik kan me haast niet voorstellen dat de preutse Japanners daar toe in staat zijn.



"Jouw kleedkamer of de mijne?"

TOPSPIN

Kwa gameplay heeft het spel gelukkig het een en ander aan verbeteringen in huis. Zo is het deze keer mogelijk om naast de bekende moves uit het eerste deel, ook topspin en underspin shots te geven. Dit houdt in dat ballen die spinnen minder hoog opstuiteren waardoor je meer tijd hebt om bijvoorbeeld naar het net te komen of een betere positie in te nemen.
Underspin ballen draaien weg van de ontvanger en zijn daardoor ideaal voor het afmaken van een lange rally waarbij je de tegenstander in de verkeerde hoek hebt gemanoeuvreerd. Sowieso zijn deze twee verschillende ballen perfekt om het tempo van het spel op te voeren of af te zwakken.



"Sorry maar ik heb een tennisarm. Zeur niet, ik heb tennisballen."

Het zal niet lang duren voordat je dit principe onder de knie krijgt en als het zover is, zul je het zeker met me eens zijn dat Tennis 2k2 een van de beste tennisgames ooit is. ◄

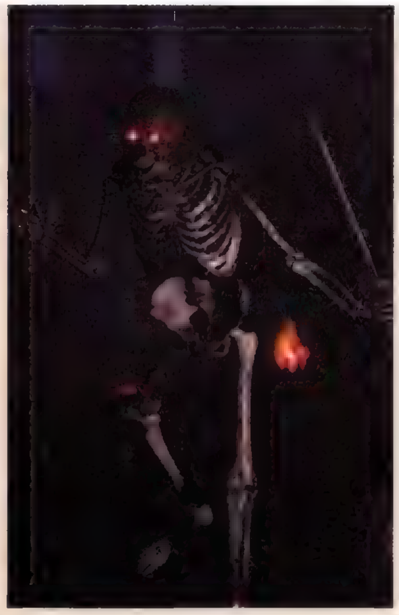
Silver Style / JoWood / Infogrames / Tel: 040-2393580 / gorasul.jowood.de PC

JAN

GRAPHICS	7	REPLAY	7	GAMEPLAY	7	SCORE 70

Gorasul is een Baldur's Gate kloon die weinig nieuws te bieden heeft maar je wel een dikke 40 uur gameplay oplevert.





GORASUL
LEGACY OF THE DRAGON

Gorasul; de naam klinkt als een dubieus baklapsoepje van paddenkwijl en struisvogelnagels maar is in werkelijkheid een RPG volgens het bekende Baldurs Gate concept.

Tegenwoordig worden kinderen door één ouder, twee mannen, twee vrouwen, oom en tante of oudere zus opgevoed. Alle combinaties zijn mogelijk en niemand kijkt er meer van op. Maar een draak als ouder, dat is nieuw.
Het overkomt Roszondas, de hoofdpersoon van Gorasul die als baby vlakbij een drakennest achtergelaten werd door zijn moeder omdat ie ongeneselijk ziek was. Lekker dan. Die draak was echter goedgemutst en blies drakenadem in Roszondas' poriën zodat hij weer beter werd en aansterkte. Sterker, Roszondas heeft zonder dat hij het weet Dragon Powers en die ontwikkelt hij naarmate hij ouder wordt.
Maar het kan nog gekker. De normale mensen bemerken de speciale powers van Roszondas ook en vragen hem om zijn krachten te gebruiken om de duivelse demonen die op dat moment Roszondas' wereld teisteren te verslaan. Ook de Goden zetten Rossie onder druk en zo gezegd zo gedaan.
Echter, zoals het een goede epische verhaallijn betaamt, sterft onze brave held in het allerlaatste gevecht en gaat zijn zieltje naar de eeuwige jachtvelden. Terwijl Roszondas zich daar tien jaar lang tegoed doet aan ambrozijn, gegrilde everzwijnen en schone maagden, ziet het Kwaad zijn kans schoon en keren de demonen terug. En opnieuw sturen de Goden Roszondas op queeste en wordt hij tot leven gewekt.

OPNIEUW LEREN

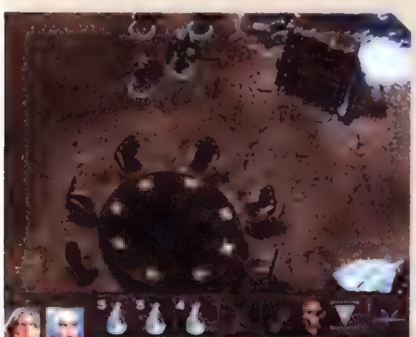
Geinig achtergrondverhaal, het moet gezegd. De crux zit hem in het feit dat Roszondas zo lang niet meer de heroïsche held heeft uitgehangen, dat hij 'de gebruiksaanwijzing' van zijn krachten vergeten is en ze dus van voor af aan opnieuw moet leren. En daar komt de speler in beeld...
Het verhaal is ietwat vergelijkbaar met Planescape Torment, de gameplay zelf is rechtstreeks van Baldur's Gate geleend. Je kiest uit verschillende klassen een personage en gaat op stap om vervolgens volgens het beproefde recept baddies te muisklikken en queesten op te lossen.
De raadsels en queesten zijn redelijk eenvoudig en komen de doorgewinterde RPG'er zeer bekend voor. Ook het uiterlijk van de game doet erg denken aan BG al kunnen de gerenderde achtergronden niet zo imponeren als die van Throne Of Bhaal.

ZINGENDE ZWAARD?

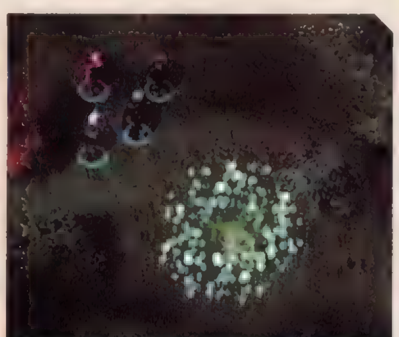
Een origineel onderdeel in de game is het gegeven dat je een wapen krijgt dat leeft en een eigen wil heeft. Een beetje zoals het zingende zwaard uit dat sprookje waarvan ik de naam niet meer weet (Jan bedoelt vermoedelijk een strip van Prins Valiant -Ed).
Dit wapen zal soms weigeren tegenstanders te doden of zonder opdracht juist een onschuldige wezen gaan aanvallen. Hilarisch! Je kan dit eigenwijze wapen altijd wisselen voor een volledig controleerbaar wapen, al zal dat in de regel minder sterk zijn.
Ook kan je de gevechten automatisch laten uitvoeren (beetje slap) zodat jij je ondertussen richt op de magie. Alleen wussies doen dit natuurlijk, de echte Diablo-Baldur adept klikt zich nog liever een muisarm, dan van deze hulp gebruik te maken.
Voor de rest speelt de game volgens RPG conventies. Je vindt en koopt goodies, kan deze verkopen en objekten laten repareren en hetzelfde geldt voor armour, kleding en magische edelstenen.

DRAGON POWERS

Het feit dat je door een gigantische geschubde draak bent opgevoed laat natuurlijk zijn sporen na. Zo heb je vier Dragon Powers. Dit zijn Dragon Strength (je bent tijdelijk super sterk), Dragon Eyes (je kunt verder zien) Dragon Fear (tegenstanders schrikken en rennen weg) en Dragon Breath (rooster je vijanden).
Deze speciale krachten komen zeer handig van pas en later leer je nog veel meer magische spreuken. Deze vallen uiteen in zes Scholen Der Magie: Attack, Summon, Enchantment, Necromancy , Protection en Tricks. Je kan dus vallen zetten, wezens oproepen, ijsstormen laten neerdalen... nou ja de hele bliksemse reutemeteut. Dit alles maakt dat Gorasul ietsje meer naar magie gameplay neigt dan andere RPG's.



"Oké jongens, laat die geroosterde Gorasul maar doorkomen."



"Achteruit! Voor je het weet, hangt er een Gorasul aan je reet!"



"Heren, ik heb een zeer vervelende mededeling. Zojuist heb ik uit zeer betrouwbare bron vernomen dat er zich een Gorasul onder ons bevindt."

GAMECUBE

SCORE 78

GRAPHICS	8	REPLAY	6	GAMEPLAY	8

Luigi doet een dappere poging zich uit de schaduw van zijn grote broer te knokken. Daar slaagt hij slechts ten dele in.



LUIGI'S MANSION

In de aanloop naar de Europese release van de GameCube, lopen we nu alvast warm met de review van Luigi's Mansion, een van de belangrijkste launchgames. Kan Luigi het ontbreken van zijn grote broer doen vergeten?

Weinig videogamesterren hebben zulke zware tijden gekend als Luigi. Aan het begin van het 8-bits tijdperk schitterde deze loodgieter uit Brooklyn nog samen met zijn grote broer Mario in Mario Bros (1983). Na een vermeende ruzie sloegen de carrières van de twee broers echter compleet verschillende richtingen in. Mario werd een van de grootste helden uit de geschiedenis van de videogames, terwijl Luigi het moest doen met bijrolletjes. De gefrustreerde Luigi raakte aan lager wal en tekende in een dronken bui een contract voor de hoofdrol in een PC-game. Het magere spelletje werd zonder medeweten van Luigi uitgebracht onder de titel Mario is Missing (1992).
Toen Luigi besefte dat de naam van zijn broer werd gebruikt om zijn eigen avontuur aan op te hangen, schrok hij wakker. Dat was de limit! Hij zwoer de drank af en begon fanatiek te trainen. Na een heftige knokpartij in Super Smash Bros (1999) werd de ruzie met broer Mario eindelijk bijgelegd.
Vervolgens streden de broertjes zij aan zij tegen nichterige nieuwkomers als Kirby en Pikachu. Het krachtige optreden van Luigi ging niet onopgemerkt voorbij aan de hoge heren van Nintendo. Mario was tijdens zijn succesvolle loopbaan steeds trager en dikker geworden en dus besloot Nintendo - tegen ieders verwachtingen in - om de afgetrainde Luigi te laten schitteren in de lanceertitel van hun nieuwe spelcomputer.
Mario werd met zijn bolle bips in de kelder van een duister spookhuis gesmeten en Luigi kreeg de opdracht om hem te redden in zijn eerste volwaardige eigen game. Go Luigi!

KOPEN?

**Moet je Luigi's Mansion nu wel of niet samen met je Cube in het winkelmandje laten vallen? Dat hangt er van af.
Als je zo'n gamer bent die iedere week wel een game aanschaft en naast je verse Cube ook meteen maar eventjes drie van die geinige spellendoosjes op de toonbank legt, moet Luigi's Mansion daar zeker een van zijn. De game kent enkele onvergetelijke momenten, biedt volop oogsnoep en je weet in ieder geval zeker dat je 'm uitspeelt. Heb je echter met moeite het geld bij elkaar om naast de Cube en een geheugenkaart nog nét een game te kunnen betalen, dan is Luigi's Mansion niet de beste keus. Andere titels uit het eerste aanbod bieden namelijk heel wat meer uurtjes speelplezier.
Maar daarover meer in de volgende PU!**

EIGEN FEELING

Bij binnenkomst in het spookhuis blijkt meteen al dat Luigi geen doorsnee 3D-avontuurtje gaat beleven. Luigi heeft zelf 360° bewegingsvrijheid maar de camera draait niet met Luigi mee. In plaats daarvan verschuift het spelaanzicht in vier richtingen om zijn bewegingen te volgen: links, rechts, vooruit en achteruit. Als de camera naar voren door een muur schuift, wordt deze onzichtbaar, zodat je een goed zicht op de aktie behoudt.
Dit systeem werkt verrassend goed en de onzichtbare muren worden soms ook nog eens op slimme wijze betrokken in de gameplay. Bovenal geven de beperkte camerabewegingen de game een eigen feeling mee, je hebt niet het gevoel de zoveelste Mario-kloon te spelen. Ook de beperkingen van Luigi dragen hieraan bij: deze klassieke platformheld kan niet eens springen!

BOVENMAATSE KRUIMELDIEF

Luigi's avontuur begint overzichtelijk en gemakkelijk, in de eerste kamers

Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.com

JURJEN



Het feest kan beginnen want de opa van Pac-Man is binnen!



Goed onder de stoelleuningen zuigen, Luigi! Daar plakt oma altijd de pulkies uit haar neus.

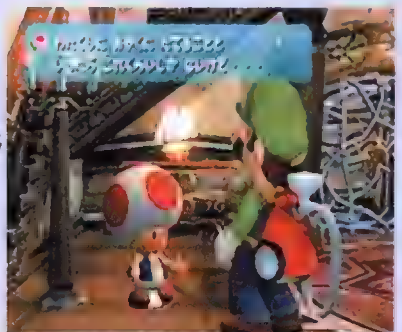
leer je spelenderwijs hoe je deze spookvrij maakt. Je verplaatst Luigi met de Analoge Stick, terwijl je zijn zaklamp met de C-stick beweegt. Als je een spook in je lichtbundel weet te vangen, zal deze kort bevriezen, waarna je direkt op R moet drukken om het spook op te zuigen met de bovenmaatse kruimeldief die Luigi op zijn rug draagt. Door achteruit te lopen en met de C-stick hengelende bewegingen te maken, probeer je de levensmeter van het gevangen spook terug te brengen tot nul, waarna je geestige slachtoffer in de stofzuiger verdwijnt.
Een foefje dat de nodige oefening vereist, want de spoken stribbelen steeds meer tegen. Al snel verstijven ze ook niet meer in het licht van je zaklamp, wat betekent dat je ze eerst af moet leiden. Dat kun je bijvoorbeeld doen door bepaalde meubelstukken te verplaatsen. Zo neemt de complexiteit van de puzzels langzaam maar zeker toe, waarbij je stofzuiger ook wordt uitgerust met nieuwe mogelijkheden om ze op te lossen.

DOORZICHTIG VOLUME

Een bezoek aan Luigi's Mansion is een feestje voor je ogen. Het spookhuis is prachtig vormgegeven, met heldere, warme kleuren en details om van te smullen. Luigi zelf schittert als nooit tevoren, met zijn ronde, solide vormen en vloeiende animaties lijkt hij rechtstreeks uit een Toy Story-film te zijn gewandeld. Ook de lichteffekten zijn erg fraai en de GameCube blijkt uitstekend in staat om op overtuigende wijze doorzichtige objekten te genereren die toch een bepaald volume lijken te hebben. De spoken zijn hiervan goede voorbeelden maar ook de stofwolkjes die je uit de vloerkleden zuigt, de vlammen in een open haard en de koude nevel die uit een koelkast lekt.
Enige visuele tegenvallers zijn de lage resolutie van sommige oppervlaktebekledingen en het trillen van de Mansion in het introfilmpje. Achtergrondmuziek hoor je in Luigi's Mansion alleen op speciale momenten, bijvoorbeeld tijdens een eindbaasgevecht of bij bepaalde puzzels. Om de tussentijdse stiltes te verdrijven, zal Luigi een aanstekelijk melodietje neuriën en al snel doe je gezellig met hem mee. Een simpel idee, dat effektief uitpakt.

GEEN MARIO

Al met al mag Luigi trots zijn op zijn eerste échte avontuur. De gameplay is origineel, verslingerend en gevarieerder dan je zou verwachten. De omgevingen zijn sfeervol en met oog voor detail afgewerkt.
Toch levert de game niet de kwaliteit die we kennen van de Mario-games. Daarvoor is Luigi's spokenjacht toch wat te beperkt.
De avonturen van Mario kenmerken zich door de veelzijdige spelwerelden en de drang om deze tot in ieder hoekje te verkennen. Ze motiveren om zijpaden te bewandelen en naar geheime ruimtes te speuren met beloningen en bonussen die daadwerkelijk als veroveringen aanvoelen.
Dat soort prikkels mis ik wat in Luigi's Mansion. Er zijn wel extraatjes te ontdekken maar de spaarzame bonussen zijn te onbelangrijk om er lang naar te speuren. Naast de vijftig ruimtes die Luigi verplicht moet bezoeken (meestal meer dan eens), kent het spookhuis welgeteld één geheime kamer en that's it.
Begrijp me niet verkeerd: mijn verblijf in Luigi's Mansion was meer dan plezierig maar de totale spelervaring was te kort en te karig. De meeste spelers zullen het avontuur in een uur of zeven voltooien en dan bekruipt je toch het gevoel dat Nintendo meer had kunnen doen met het op zich sterke concept.
Sommige elementen lijken niet helemaal uit de verf te komen, waardoor dit helaas niet de Nintendo-klassieker is die het had kunnen zijn. ◀



"Ik word toadziek van dat gozertje."



Bij ons thuis hangt ook een schilderij van de plaatselijke loodgieter.



Replay een 6, dom kijken een 9.



Verrek, J.J. met een BH aan!

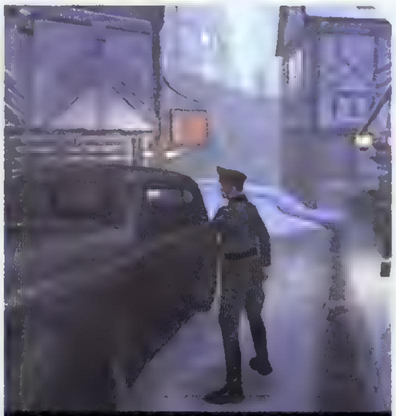
PC

SCORE 90

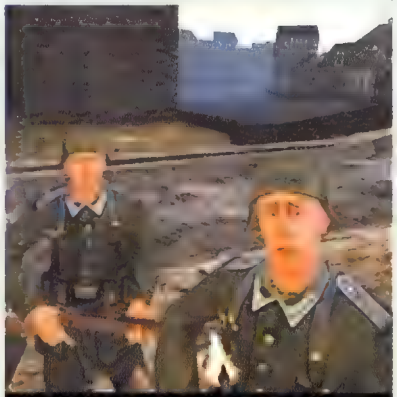
GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	9	9

Het nieuwe jaar is nog maar net begonnen of we hebben al een van dé shooters van 2002 te pakken. Medal Of Honor: Allied Assault verdient een gouden medaille voor uitstekend vakmanschap.





"Ik arresteer u wegens het rijden zonder bestuurder."



Vind je het gek dat die gasten alle wereldoorlogen hebben verloren.

MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT

Na het succes op de PSX ziet Medal Of Honor nu het licht met een gloednieuw avontuur op de PC. De verwachtingen rondom deze WO II shooter zijn hooggespannen en soldaat Jan ging dan ook enthousiast onder de wapenen.

Medal Of Honor: Allied Assault en RTCW (Return To Castle Wolfenstein) worden nogal eens op de pijnbank met elkaar vergeleken en dat lijkt me niet helemaal terecht. Toegegeven, het zijn alle twee shooters in een WO II setting maar AA (Allied Assault) is een stuk serieuzer en meer divers. Wanneer we dan ook nog Operation Flashpoint in ogenschouw nemen, zit AA precies tussen RTCW en OF in.
Je kruipt in het uniform van Lieutenant Mike Powell lid van de Office of Strategic Services en mag een reeks campagnes 'beyond enemy lines' gaan uitvoeren waar je u tegen zegt. De missies vormen een aaneenschakeling van intense, spannende naar de keel grijpende gebeurtenissen.
Ik denk dat kwa sfeer en scripted events Half-Life eindelijk zijn evenknie heeft gevonden. Alleen of met een squad bestorm je forten, rij je in tanks, zit je in een rijdende jeep (van waaruit je met een mitrailleur bad guys neer moet schieten), infiltreer je een duikboot, saboteer je kanonnen en ga zo maar door. Je moet gevangen bevrijden, veilig uit ambushes geraken, Duitsers snipen en nog heel veel meer.
De gameplay is divers en uitdagend en het feit dat je natuurlijk medailles en lintjes kunt verzamelen voor het goed uitvoeren van de missies, inspireert tot keer op keer overspelen.
De missies zijn op zichzelf al superleuk en dat maakt dat je je game eveneens meerdere keren opnieuw op zal starten.

MEDAL OF QUAKE

Net als RTCW heeft ook 2015 de Quake III Team Arena engine helemaal omgekeerd, uitgekleed en opnieuw opgebouwd. Het is gewoonweg ongelofelijk wat we hier te zien krijgen.
Ik vind de kleuren niet altijd even vol en de uitdrukkingen op de soldatengezichten niet altijd even overtuigend maar voor de rest ben ik zwaar onder de indruk.
De rijkheid van de levels en de missies maken dat je voortdurend in het verhaal zit. De omgevingen, onderverdeeld in verschillende campagnes die weer in tientallen kortere missies



Liever tien kogels in de hand dan één in de rug.



Er war kein mensch, er war kein tier; er war ein panzerpionier.



Ik hoorde al zo'n klikje, net alsof de broodrooster klaar is.



Op een pont heb je altijd gasten die er hoe dan ook als eerste uit moeten.

2015 / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / mohaa.ea.com

JAN



Ein güter schüss, krünt denn genüss.



"Jezus kon over water lopen, maar wij zijn helemaal niet slecht in het zwemmen over land."

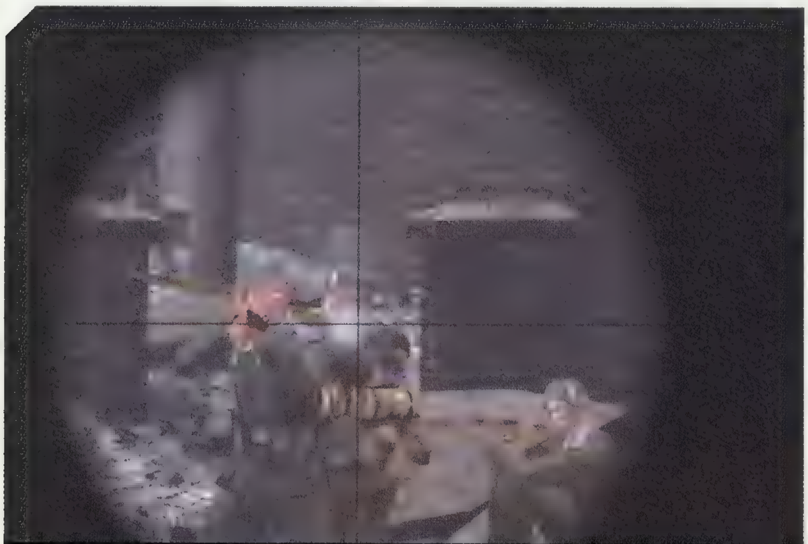
uiteenvallen, zijn met veel gevoel voor sfeer en realisme in elkaar gesleuteld. Het gevolg is dat de missies daardoor wat korter zijn en dat er veel laadtijden zijn maar hé, als je ziet wat je daar voor terug krijgt... Ook de AI van de NPC's is bijzonder goed. Medesoldaten duiken weg, schreeuwen, roepen 'grenade' en zoeken dekking en hetzelfde geldt voor je tegenstanders. Soms heb je ze geraakt maar proberen ze in een laatste inspanning nog hun gun te pakken of in pijn weg te kruipen en alsnog te sterven. Natuurlijk kan je het dan niet laten om zelf het einde van de arme stumper in kwestie te versnellen met een welgemikt schot tussen de ogen.

HORTEN & STOTEN

Zoveel gameplay en detail eist wel z'n tol. Je hebt een behoorlijk pittig systeempje nodig wil je al die fantastische scripted events vloeiend in beeld krijgen. Ik heb de game op diverse systemen getest (het voordeel van drie PC's thuis) en op een Pentium III 600 met een GeForce 2 begint het beeld bij te veel aktie op het scherm te horten en te stoten. Aan te raden is dan de features te minimaliseren of in ieder geval een gedeelte uit te schakelen.
Op hogere systemen loopt alles smooth al geldt ook hier: prop wat geheugen in je bak en alles loopt meteen een stuk beter. Ik ben er dan ook van overtuigd dat de midend users nu echt moeten gaan upgraden. Met AA als startschot en Unreal 2, SOF 2 en UT 2 in het verschiet.

OMAHA BEACH

Heb je een lekker lopende bakkie staan dan is het genieten met volle teugen. Nogmaals, wat 2015 met de Quake III Team Arena engine gedaan heeft, is pure magie.
Zo is er een Omaha Beach scène die regelrecht uit de oorlogsfilm Saving Private Ryan is overgenomen. Je zit samen met medesoldaten in een metalen schuit en landt op een gigantisch strand waar werkelijk de hel los breekt. Overal, zover het zicht reikt, zie je bootjes landen en soldaten uit de boot rennen. Op het moment dat de laadbak van jouw scheepje openklapt is het chaos en paniek. De Duitse guns ratelen onverstoorbaar iedereen neer en soldaten vallen bij bosjes. Gekrijs, geschreeuw, ontploffingen, rondvliegende granaten, door de lucht slingerende lichamen en voortdurend oorverdovend, alles en iedereen wegmaaiend mitrailleurvuur.
Niet eerder ervoer ik zo'n speelervaring. Intens, angstaanjagend en tegelijkertijd super fun. Het is echt een wrange tegenstelling dat het er tijdens die bewuste D-Day in Normandië werkelijk zo aan toe is gegaan en dat jij en ik dat naspelen én dat dat vreselijk leuk is om te doen. Ik heb er een heel dubbel gevoel over.
Het is dan ook een vrij bizarre experience, dat kan ik je wel vertellen. En een gevoel van bevrijding als je eindelijk naar boven bent gestrompeld - tussen de lijken en de barricades in de duinen door - en die vernietigende bunker met een verlossende granaat opblaast.



Als je alle Duitsers op hun verjaardag doodschiet, ben je in één jaar van ze af.

MULTIPLAYER MAYHEM

Je kunt je haast niet voorstellen dat 2015 eerst geen multiplayer modes wilde maken want multiplayer is uiteindelijk minstens zo'n belangrijk onderdeel geworden als het singleplayer gedeelte. Als je dit leest heb je natuurlijk al lang de multiplayer demo gedownload en zo niet dan surf je nu als de bliksem naar bovenstaand webadres.
Er zijn de standaard DM en CTF gamemodes maar ook een hele trits objective-based multiplayer levels waarbij je allerlei opdrachten moet uitvoeren.
Ook nu word je weggeblazen door de imposante omgevingen en de vernuftig in elkaar geknutselde maps. Ik weet zeker dat de online community zich hier volledig op gaat storten. Maps in het zuiden van Frankrijk, kapot geschoten dorpen, een besneeuwd park, Stalingrad en Algiers zullen je uren online aan je monitor kluisteren. ◄

AUTHENTICITEIT

Dat de mannen van 2015 serieuze knapen zijn wordt wel duidelijk bij de credits. Alles is gelegitimeerd. Ieder wapen, uniform, onderscheiding, ja elk boutje aan elke Duitse tank klopt met die van ongeveer zestig jaar geleden.
De wapens reageren ook overeenkomstig de roesterige schietijzers uit WO II. Enorm veel terugslag bij je mitrailleur waardoor je minder goed kan richten, blikkerige geluiden, sommige wapens laten zich niet herladen totdat alle kogels zijn opgeschoten en ga zo maar door.
Het is duidelijk dat de makers hun pappenheimers kennen en met hulp van dezelfde ex-generaal die Steven Spielberg adviseerde tijdens het filmen van Saving Private Ryan, is Allied Assault een authentieke én vermakelijke oorlogsgame geworden.

DREAMCAST

Sega / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.shenmue.com

SCORE **90**

GRAPHICS **9** REPLAY **7** GAMEPLAY **10**



BORIS

Niet alleen Metal Gear Solid krijgt deze maand zijn langverwachte opvolger, ook Shenmue's tweede deel ligt in de winkels en ik ben zwaar onder de indruk.





Dat is geen partij voor onze Ryo, getraind als hij is in het servetwerpen.



Voor óns kantoor staan cheergirls dagelijks de redactie toe te juichen.



"Nee kijk, hier staat z'n handtekening; het is een echte Rembrandt uit 1963."

SHENMUE 2

In de ruim drie jaar dat ik nu voor Power Unlimited werk, kan ik me geen game herinneren waar de meningen zo over verdeeld waren als het eerste deel van Shenmue, zou dat voor deel 2 ook gelden?

Over het eerste deel van Shenmue zijn hier op de redactie heel wat verhitte discussies gevoerd. Sommigen vonden de game te traag en het wachten op de gebeurtenissen irritant. Anderen vonden het juist te gek om Ryo zijn leven te zien leiden en gingen met plezier een dag lang met hem werken op de vorkheftruck om wat geld te verdienen en de juiste contacten te leggen.

MORE MARTIAL

Ik behoor tot de tweede groep en ik vond Shenmue echt vernieuwend. Ik had misschien gehoopt dat de nadruk in het spel nog meer op martial arts zou liggen maar al met al was ik erg tevreden over het eerste deel en ik kon niet wachten om Ryo's avonturen in Hong Kong te vervolgen. Voor wie het eerste deel niet heeft gespeeld is er op de vierde disk van Shenmue 2 een soort samenvatting waarin het verhaal wordt verteld. Ryo is nu dus in Hong Kong aangekomen en gaat op zoek naar de moordenaar van zijn vader.
Ook deze keer is het weer mogelijk om elke dag met Ryo te trainen in de dojo. Hij krijgt bijvoorbeeld les van een oude meester en hij kan moves leren en hij kan moves masteren. Je moet echt je best doen om de moves goed uit te voeren want als je het opfokt, kan je gelijk vertrekken.
Het is dus gelijk duidelijk dat de nadruk meer op de martial arts ligt en als je echt goed wordt, zijn de gevechten een lust voor het oog. Als je mooie combo's uitvoert, zul je beloond worden met allemaal matrixachtige effekten. Heel koel.

WERKEN??? BLAARGH!!!

Het probleem met het wachten op bepaalde gebeurtenissen is opgelost want je kunt nu de tijd versnellen naar een bepaald moment later op de dag. Dit is heel dope gedaan waarbij je de schaduwen van mensen voorbij ziet schieten net als in een videoclip. Waarschijnlijk zullen er nu minder klachten komen over de snelheid van het spel want alles gebeurt een stuk vlotter.
Overigens zijn de mensen in Hong Kong ook aardiger maar ze zijn ook meer bezig met geld. Alles is duur en als je geen geld meeneemt van je savegame van de eerste Shenmue zul je veel moeten werken. Daarin krijg je nu overigens meer vrijheid want er zijn verschillende baantjes die je kunt doen. Daarnaast kun je met gokken ook nog je portemonnee proberen te spekken.

GROOT

Shenmue 2 is enorm omvangrijk; het spel is echt veel groter dan het eerste deel en dan heb ik het ook letterlijk over hoe groot de stad is waarin je speelt. Je moet kaarten kopen om de weg te vinden anders kom je echt nergens.
Net als in het eerste deel kreeg ik weer dat gevoel van betrokkenheid bij de gebeurtenissen, het verhaal wordt dan ook op een schitterende manier verteld. Niemand zal dan ook moeite hebben om zich in te leven in de avonturen van Ryo maar dat komt waarschijnlijk ook omdat het spel er echt verschrikkelijk goed uitziet.
De sfeer is meesterlijk en de soundtrack roept precies het goede Aziatische gevoel op. Ik heb het spel in een paar dagen uitgespeeld maar ik ben ook bijna non stop in de weer geweest. Zoals ik al zei: het spel is groot. In alle opzichten.

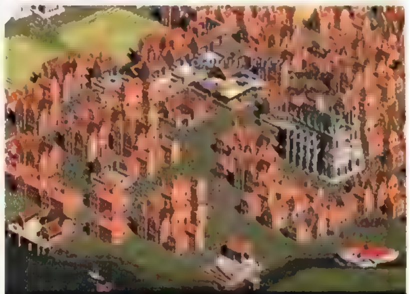


"Als je neus andersom zat, zou je verdinken onder de douche. Hahaha."

Frog City / Take 2 / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.frogcity.com/trade/intro.html6 — PC

JAN | GRAPHICS 6 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 64

Trade Empires plaatst jou in de schoenen van een handelsfamilie die je door de eeuwen heen moet loodsen terwijl je tracht een gigantisch rijk op te bouwen.
Je taken zijn simpel: zorg voor genoeg voorraad, bied die aan op markten, verkoop je goederen met vette winsten, zet winstgevende handelsroutes op et cetera.
Trade Empires is erg schaars met info. Veranderingen in de markt zijn moeilijk te achterhalen en een duidelijk overzicht welke handelsroute nu precies wat koopt en verkoopt is er niet. Gevolg is dat je voortdurend handmatig alles moet checken; een te simpele interface dus.
De graphics zijn ook niet je van het maar ze doen hun ding. Erg inspirerend is het allemaal niet met al die gelijksoortige huisjes. Het uiterlijk verschil in tijdperken komt vaak alleen tot uiting in het verschil van dakpannen en kleur bakstenen.
De game is in het begin erg funny, zeker wanneer je handel steeds uitgebreider wordt en er meer verhandelbare goodies bij komen. Echter, de AI van de computergestuurde tegenstander is behoorlijk tam, met als gevolg dat je concurrenten af en toe jaren niets staan te doen of totaal niet inspringen op verandering van vraag en aanbod.
Hierdoor wordt de game snel saai en grijp je toch weer naar Monopoly Tycoon of voor de zoveelste keer naar Civilization III.



TRADE EMPIRES

Konami / Tel: 030-6622332 / www: konami.com — GAME BOY ADVANCE

J.J. | GRAPHICS 9 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 3 | SCORE 50

Heeft Ed zich vergist met de cijfers? Of beginnen de anabolen J.J.'s herseninhoud aan te tasten? ISS een 5? Ja, ISS een 5.
En als die graphics en de sound (echt commentaar!!) niet zo ongelooflijk goed waren geweest, dan was het nog een dikkere onvoldoende geworden ook.
Dit spel kun je, even denigrerend gesteld, vergelijken met een dom blondje. Je wordt door het uiterlijk aangetrokken maar zodra ze haar mond opendoet, stort je wereld in.
Konami heeft bij de produktie van dit spel een grote fout gemaakt. Ze hebben zich te veel gefokust op de beelden. Leuk hoor, dat je spelers van dichtbij kunt zien. En ja, hun bewegingen zijn subliem. Maar het speelt voor geen meter en dan druk ik me nog zwak uit.
Voetballen is leuk als je kunt zien waar je medespelers lopen. Als je weet waar je de pass moet plaatsen, als je weet waar de ruimte ligt. Maar dat zie je niet bij ISS; met wat mazzel staan er drie spelers bij je in de buurt. Meer diepte is er niet.
Oké, je kunt naar het minieme radarschermpje onderin kijken, maar ik kies er voor zonder schele hoofdpijn door het leven te gaan. Komt nog eens bij dat het spel veel te snel gaat om even naar onderen te kijken.
Een spel kan nog zo mooi zijn, als het niet speelt, dan houdt het op. Niet kopen dus!



ISS

Bugbear Entertainment / JoWood / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.rallytrophy.com — PC

J.J. | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 6 | SCORE 68

Rally Trophy is een game met antieke wagens: Mini Cooper S, Ford Lotus Cortina MK 1, Saab 96 V4, van dat werk. Nou leuk, zul je zeggen. Nee, niet leuk. Deze oudjes zijn voor- óf achterwiel aangedreven en als je Spirit of Speed of GP Legends hebt gespeeld, weet je waar dat toe leidt: veel overstuur bij voorwiel aangedreven wagens en zeer weinig grip bij achterwiel aangedreven wagens.
De Finse developer Bugbear heeft bewust vastgehouden aan dit 'onwillige' weggedrag waardoor met name de achterwiel aangedreven wagens alle kanten uit glijden. Fans van Colin McRae zullen er moeite mee hebben, je moet opnieuw leren rijden.
De game speelt redelijk, ware het niet dat die malloot van een co-driver vaak te laat roept waar de bochten komen (dodelijk).
De graphics zijn prachtig met fraaie lensflares en stofdwarrelingen maar de wagens zweven en stuiteren als idioten over de tracks.
Evenmin in balans is de replaywaarde; de Championship mode had ik binnen vier uur uit. En dat leverde me alleen een nieuwe wagen op, geen nieuw tracks. Einde fun dus.
De Arcade mode hield me daarentegen langer in de greep, terwijl de Multiplayer mode prima is.
RT is dus niet in balans. Komt nog eens bij dat de gameplay onvergefelijk aanvoelt.
Alleen voor de freaks, lijkt mij.



RALLY TROPHY

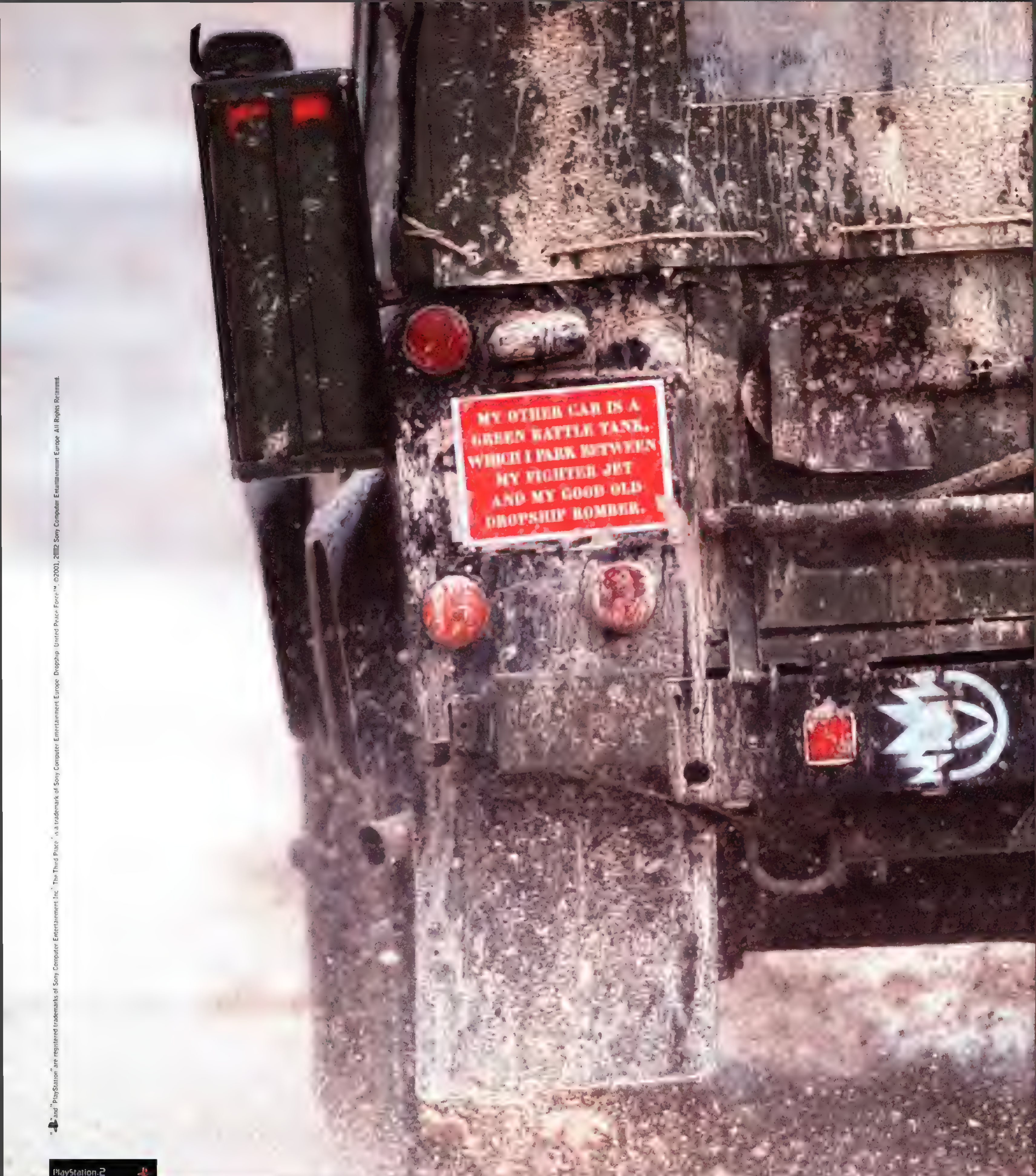
Rage / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.rage.co.uk/davidbeckhamsoccer — PLAYSTATION

SKATE | GRAPHICS 4 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 5 | SCORE 52

David Beckham Soccer is op zich al een beetje dubieuze titel, daar de sport in Engeland toch écht football genoemd wordt en niet soccer. Geen idee waarom ze toch voor laatstgenoemde hebben gekozen, daar bij de Engelse ontwikkelaar Rage.
Maar ja, da's een kleinigheidje natuurlijk. Waar het om gaat is de game zelf en daar kan ik verder kort en duidelijk over zijn: hij zuigt op de PSX.
Er zijn weliswaar aardig wat opties (vijf clubcompetities, waaronder die van Spanje, Engeland en Italië en verscheidene club- en landencompetities en toernooien) maar de graphics en gameplay zijn echt erbarmelijk te noemen.
De grof gepixelde spelers zien er niet uit (nota bene Beckham zelf is in close-up niet eens te herkennen!) en het maken van schoten, passes, slidings et cetera leidde bij mij al snel tot de nodige irritatie. Jezus, wat is deze footiegame slecht speelbaar zeg!
Vooral tackelen is een ware nachtmerrie, doordat spelers allesbehalve intuïtief reageren. Tel daarbij op het verschrikkelijke commentaar (het is net of ik naar een aflevering van Battlebots zit te kijken) en je mag ook nu weer (Ronaldo, Michael Owen) concluderen dat een grote voetbalnaam niet automatisch leidt tot een goed voetbalspel.
Nee, wat dat betreft kun je beter gewoon lekker vasthouden aan ISS Pro Evolution 2.



DAVID BECKHAM SOCCER





En je zal ze nodig hebben: je jeep, je battle tank, je straaljager én je bommenwerper. Want er staan je high-speed achtervolgingen door mijnenvelden te wachten, helse luchtgevechten en levensgevaarlijke precisiebombardementen. En dat allemaal om de wereldvrede in 2050 te herstellen. Het wordt een epische missie, boordevol kansen om onderweg een medaille te verdienen als de beste Dropship Pilot.

Rockstar Games / Angel Studios / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.rockstargames/smugglersrun2 — PLAYSTATION 2

DRE	GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	9	88 SCORE

Het is nog niet zo bar lang geleden dat Rockstar Games op de proppen kwam met het superspannende Smuggler's Run en inmiddels ligt er alweer een tweede deel in de schappen.

SMUGGLER'S RUN 2

Net als in deel 1 ben je lid van een bende smokkelaars die met een wagen vol illegale stuff de grens over probeert te steken en deze keer spelen de smokkelpraktijken zich af in Vietnam en Rusland.
Met dodelijke precisie worden we afgesneden, van de weg geduwd en klem gereden of getrakteerd op ondoordringbare roadblocks en als we het even niet aan de stok hebben met politie, douane of leger, worden we wel getrakteerd op rivaliserende bendeleden, die het er eveneens niet veel makkelijker op maken om onze illegale waar naar de 'other side' te brengen!
Gelukkig zijn de wagens in Smuggler's Run 2 voorzien van zogenaamde 'counter measures'. Deze verschillen per wagen en lopen uiteen van mijnen, rookbommen, olieplassen tot snelheidsboosts en zijn vijf keer te gebruiken tijdens je missie.

FEEST

Tot mijn grote opluchting heeft Angel Studios weinig veranderd aan de gameplay van Smuggler's Run en is het nog steeds een feest om met duizelingwekkende snelheden door de enorme levels heen te racen, terwijl we de hete adem van onze tegenstanders in de nek kunnen voelen.
De wagens die er nog mooier uitzien als in het voorafgaande deel, reageren weer perfekt op je commando's en doen erg realistisch aan.
Aan de graphics van dit tweede deel is flink gesleuteld en het resultaat is er dan ook naar. De wagens zien er prachtig uit maar het mooist zijn de spectaculaire omgevingen waar je met een noodgang doorheen scheurt.
Niet alleen zijn de levels enorm veel groter dan ze al waren maar de hoge mate van detail en de afwisselende terreinen maken dat Smuggler's Run geen moment gaat vervelen.

DIKKE GAMEPLAY

Gelukkig merk je ook in Smuggler's Run 2 dat Rockstar erg veel waarde hecht aan de lengte van de gameplay. Net als in GTA 3 ben je er niet in een paar middagjes doorheen. Er is een ruime keus aan game modes, die zo divers zijn dat ze je wel een tijdje zoet houden.
De verschillende missies zijn daarnaast ook nog eens voorzien van een waterdicht verhaal en moeten helemaal doorlopen worden wil je alle goodies unlocken die Smuggler's Run voor je in petto heeft. En aangezien de missies snel stijgen in moeilijkheidsgraad is dat makkelijker gezegd dan gedaan! ◄


Tja, in een kevertje moet je dus niet al te veel smokkelwaar verstoppen.


Samen tegen de berg op. Wie het laatste boven is, is de BOB.

Warthog / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.rallyxtreme.com — PC

J.J.	GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	5	58 SCORE

Rally Championship 2000 stal een dik jaar terug mijn hart. De snelheid, de graphics, het ver doorgevoerde realisme, de heerlijke besturing... het deugde allemaal.

RALLY CHAMPIONSHIP 2002

Rally Championship 2000 kon destijds op alle gebieden met Colin McRae 2.0 wedijveren. Vind je het gek dat de verwachtingen voor Rally Championship 2002 (ook wel Rally Xtreme genoemd) bij mij hoog gespannen waren. Wat een teleurstelling werd het echter...

SCHANDALIG

Jk weet niet wat ze bij developer Warthog het afgelopen jaar hebben uitgespookt maar RC 2002 klopt van geen kanten. De boel is echt schandalig gerushed in de hoop de feestdagen nog te halen. Anders kan ik de vele bugs en fouten niet verklaren.
Allereerst de bugs. Ik pik er gewoon maar eentje uit. Als je de instellingen voor je controller wilt veranderen, ga je opeens uit het spel naar een vaag pop-up menu op je Bureaublad??? Verander je daar wat en wil je weer terug, dan crasht de boel. Doe je het een paar keer, dan loopt de PC vast. Althans bij mij. Op internet bleken wel meer gasten dit probleem te hebben.

ARCADE?

Tweede probleem is de gameplay. Waar RC 2000 een perfekte sim was met een natuurgetrouwe wegligging, daar heb je in RC 2002 nooit echt grip met je wagen. Het voelt zeer onrealistisch aan. Sommige sites hebben het dan over 'een heerlijke arcadefeel'. Ja, zo lust ik er nog wel een paar. Als je geen controle hebt over je wagen, noem je het een arcadefeel. De rem funktioneert gewoon slecht en het sturen gaat moeizaam. Punt uit!
Andere mislukkingen zijn het geluid, dat een rallysim onwaardig is, niet werkende besturingsinstellingen (remmen met je pedaal is onmogelijk of nauwelijks merkbaar), het ontbreken van een moeilijkheidsinstelling (en de gehanteerde moeilijkheidgraad ligt erg hoog), de Online mode die nog niet goed werkt, de replay die je niet met de camera's laat spelen en de wagens die erg lelijk zijn vormgegeven.
Bovendien kun je in geen enkele gamemode een snelle herstart doorvoeren. Met name in de Arcade mode is dat zwaar frustrerend, aangezien je steeds maar weer die hele run moet opstarten. Een hele waslijst aan fouten dus en dat had ik van tevoren niet verwacht.

VEELZIJDIG

Is het dan allemaal bout met deze game. Nee, de beelden zijn fenomenaal, het gevoel van snelheid ligt erg hoog en de tracks zijn veelzijdig en lekker lang. Maar ik heb het idee dat Colin McRae 3.0 hier weer dik overheen gaat... en dat doet zonder al die andere fouten te maken.
Kortom laten liggen deze game en hoogstens wachten tot hij in de budgetbak terechtkomt. ◄


Dit is dus een ongelofelijke BOB (Bijzonder Onnozele Bestuurder).


"Hé, potverdé, je lijkt wel McRae in een BOBslee!"

GAME BOY ADVANCE — Camelot / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.com

SCORE **88** | GRAPHICS **9** | REPLAY **7** | GAMEPLAY **8** | JURJEN

De eerste RPG voor de GBA is er meteen eentje om te koesteren. Verplichte aanschaf voor de avontuurlijk ingestelde gamer!



GOLDEN SUN

Presenteerden we vorige maand nog een aantal RPG's die voor de GBA in ontwikkeling waren, deze maand kunnen we op de eerste alweer een cijfer plakken.

Het is hartje winter maar waar ik ga schijnt de zon. Voorbijgangers stoten elkaar aan en wijzen naar die rare kale man die zonder muts maar blijkbaar toch goedgemutst, de snijdende wind trotseert. Waarom loopt hij zo vreemd voorovergebogen te gniffelen?
En wat heeft hij daar in zijn handen, een mobiel kacheltje? Bijna goed; het is mijn Game Boy Advance, met daarin Golden Sun, een hartverwarmende Role Playing Game.
Terwijl andere mensen hun kraag opzetten en zich in gedachten al achter een dampende mok chocolade nestelen, laat ik mijn favoriete Djinn een allesvernietigende move uitvoeren om twee reuzespinnen te roosteren. De vlammen knallen van het scherm. "You felled Tarantula1! You felled Tarantula2! You got 102 experience points!" Goed werk Djinnie!

WEINIG NIEUWS

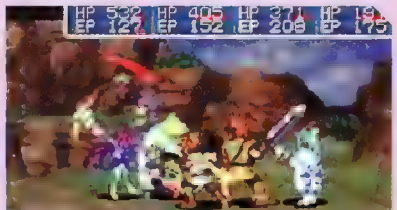
Golden Sun is een traditionele Role Playing Game, in de meest pure zin van het woord. Werkelijk alle aspekten die je gevoelsmatig aan een RPG verbindt, zijn terug te vinden in dit eerste GBA-spel van Camelot (je weet wel, die van Mario Tennis).
Met een groepje strijdmakkers begin je aan een onschuldig avontuurtje, dat al snel in een epische quest verandert. Het blijkt dat je bent uitverkoren om de wereld te redden van de ondergang. Klinkt bekend?
Dan zal ook de spelstruktuur je niet verbazen. Je verplaatst je spelfiguurtje over een grote landkaart die toegang biedt tot diverse lokaties, zoals dorpen, bossen en kerkers. In deze lokaties moet je uiteenlopende missies voltooien om informatie of voorwerpen te veroveren die je verder helpen in je avontuur.
Onderweg word je op willekeurige momenten aangevallen door monsters. Gewonnen gevechten worden beloond met ervaringspunten die de eigenschappen van je spelfiguurtjes versterken. Weinig nieuws onder de Sun, dus.



"Weet jij wat die ouwe van ons moet? Volgens mij lult ie in z'n dood."



"En let nou eens op dat ze je niet weer te weinig Euro's teruggeven!"



"Hé jij met dat zwaard. Geen idee wat jullie doen maar mag ik ook meedoen?"



"Zullen we dit stadje nu maar uitroeien."

AANTREKKELIJK

Golden Sun is een buitengewoon aantrekkelijk spelletje. De poppetjes en huisjes zijn fraai getekend, in een stijltje dat een ietsje zoeter en gezelliger is dan gebruikelijk. De omgevingen zijn gedetailleerd met hier en daar leuke kleine animaties, zoals flakkerende vlammetjes en glinsterende kristallen.
Gelukkig hebben de vormgevers hun detaildrift niet geheel de vrije loop gelaten, zodat de overzichtelijkheid bewaard blijft. Voorwerpen die je tijdens het avontuur echt nodig hebt, zoals deuren, ladders en klimplanten, zijn altijd duidelijk te onderscheiden.
Het visuele vuurwerk barst helemaal los tijdens de gevechten. De zoom- en rotatie-tricks van de GBA worden volop benut om de "camera" rond je krijgers te draaien en de krachtiger moves zien er superstoer uit.
Roep bijvoorbeeld de wraakgodin Atalanta op en deze dame ontstijgt de aktie om pijlen van licht op je tegenstanders neer te werpen. Hemels!
Natuurlijk gaat een en ander gepaard met de nodige geluidsorgasmes en als je een oortelefoontje aansluit, zul je horen dat ook de rest van de audio behoorlijk opwindend is. De glasheldere klassieke en ambient-muziekstukken zijn werkelijk een genot om naar te luisteren!

SMULLEN

Oké de mannen van Camelot hebben voor Golden Sun weliswaar de overbekende ingrediënten uit de RPG-keuken gebruikt, ze hebben er wel een eigen taartje mee gebakken.
De korst is wat taai want de eerste speelsessies krijg je nogal wat tekst voor je kiezen. Als je echter even doorbijt wordt de overdaad aan blabla ingewisseld voor meer puzzelgerichte gameplay en kan het smullen pas echt beginnen.
De puzzels doen namelijk niet onder voor die uit toppers als Zelda en Lufia en zullen je tot diep in de nacht uit de slaap houden! ◀

Electronic Arts / Tel: 00800-9405555 / www.ea.com
PLAYSTATION 2

DRE

GRAPHICS	8	REPLAY	6	GAMEPLAY	6	SCORE 69

Deze eerste Bond-game voor de PS2 heeft mij niet echt kunnen shaken of stirren en kan als first person shooter zeker niet opboksen tegen titels als Half-Life of Red Faction.



007 AGENT UNDER FIRE

James Bond is vanaf zijn eerste verschijning op het witte doek een van de grootste bioscoophelden geweest maar afgezien van Goldeneye wilde het met zijn spelletjescarrière nog niet zo vlotten...

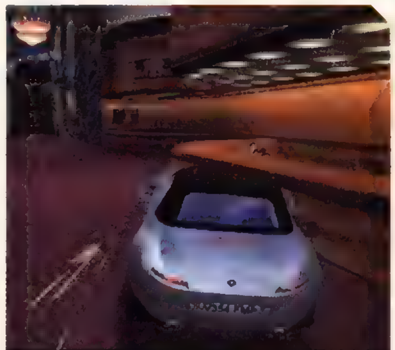
Behalve de enorme N64-hit Goldeneye lukte het geen enkele Bond-titel om echt een blijvende indruk te maken in de gameswereld. Maar ja: nieuwe consoles nieuwe kansen!
Agent Under Fire is niet gebaseerd op een bestaande film maar op een door EA zelf bedacht verhaal, uiteraard met de nodige babes, boeven en een bak vol hi-tech gadgets uit de fabriek van ome Q. Het verhaal had trouwens net zo goed van de hand van Bond-vader Ian Fleming zelf geweest kunnen zijn want het is weer één grote brij van 007-clichées.

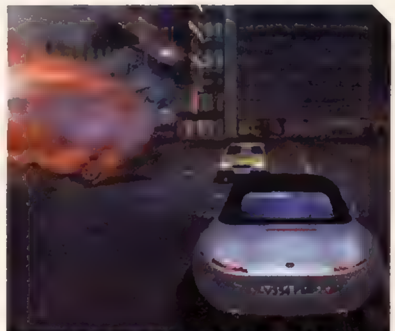
HET CLICHÉMANNETJE

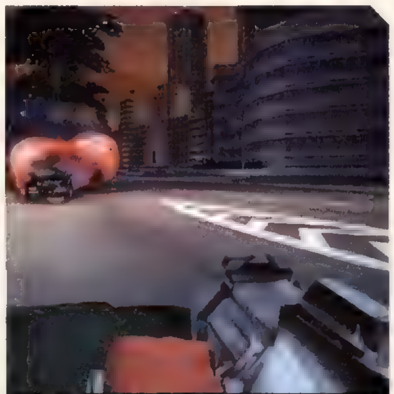
Zo wordt de wereld weer eens geteisterd door een grote schurk, die met zijn terroristische organisatie een serie snode plannen wil uitvoeren om zo de wereldheerschappij in handen te krijgen.
Om dit te realiseren heeft hij zich gespecialiseerd in het klonen van mensen. Nu alleen nog even alle wereldleiders klonen en een leger bouwen van gekloonde soldaten en klaar is Kees!
Dat moet natuurlijk gestopt worden! Enter 007!
Tijdens zijn missies wordt 's werelds bekendste geheime agent bijgestaan door de zeer aantrekkelijke Zoe Nightshade en doet hij onderweg een aantal typische Bond-lokaties aan zoals Hongkong en Boekarest.
Jammer genoeg blijkt dit spannende clichéverhaal al snel te resulteren in een nogal saaie en vooral verschrikkelijk lineaire gameplay, die van Agent Under Fire niet veel meer maakt dan een tweederangs FPS en zelfs de Bond-gadgets uit Q's studio veranderen daar weinig aan.
Alleen in de grafische- en geluidsafdeling weet Agent Under Fire nog wel te scoren. De characters zijn gedetailleerd en het level design is strak en kleurrijk. Samen met de perfekte soundtrack wordt er op die manier weldegelijk iets van een herkenbare Bond sfeer gecreëerd.

SAAI

Helaas wordt de saaie lineaire verhaallijn van Agent Under Fire slechts zelden opgeleukt door een kleine variatie. Zo is er bijvoorbeeld een spannende achtervolgingsscène, waarin je een opge-Q-de BMW bestuurt en neem je elders in de game plaats in een heuse tank.
Dat had het allemaal nog wel een beetje goed kunnen maken als niet ook de bediening van de game nogal was tegenvallen. Ik werd zelfs al na korte tijd spelen helemaal stapelgek van de auto-aim funktie. Het lijkt bijna of al je wapens een eigen willetje hebben en je mensen neer moet knallen op wie je helemaal niet had gemikt.
Daarnaast zijn de wapens niet goed uitgebalanceerd. Waar één welgemikt schot met je sniper rifle genoeg is om je tegenstander te vellen, moet je met een machinegeweer op korte afstand zo'n 10 kogels door je vijand heen jagen voordat hetzelfde klusje is geklaard.
Ook blijkt dat de AI van de tegenstanders nogal te wensen overlaat en dat je gewoon steeds dezelfde aanvalstechniek kunt gebruiken om de game door te komen. Tijdens de hele game kom je misschien maar een handjevol momenten tegen dat je even niet precies weet wat je nou moet doen en waar je even het risico loopt om door een vijand afgeknald te worden. Een gevoel dat je eigenlijk constant moet hebben tijdens het spelen van een goede first person shooter.
Tel dit allemaal bij elkaar op en je zal net als ik tot de conclusie komen dat Agent Under Fire absoluut niet kan opboksen tegen games als Half-Life, Soldier of Fortune en Red Faction. ◄


Nicky Grist mag effe inchecken.


Brandend verkeer van links heeft voorrang.


"Ik heb toch zo'n hekel aan tegenliggers, zeker als ze op je af komen."


Daar links ligt een agent onder vuur en van angst te beven. Wacht even, typisch een job voor 007. Dan zal je wat beleven, als die 'm van jetje gaat geven.

Beschikbaar gesteld door Paramount Home Entertainment en Marmitek

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

GEEFT DEZE MAAND
VETTE LARA CROFT PRIJZEN WEG

JE HOEFT ALLEEN MAAR DE TELEFOON TE PAKKEN OM KANS TE MAKEN OP EEN VAN DEZE PRIJZEN

POWER UNLIMITED PAKT UIT!

- Bel voor 23 februari 2002 naar het Nederlandse of Belgische nummer en toets je telefoonnummer in.
- Vervolgens toets je de code in van het kado dat je wilt winnen.
- Je ontvangt dan van de computer een gelukscode. De computer vergelijkt dit nummer met de vooraf getrokken winnende nummers.
- Als je een winnend nummer hebt dan krijg je dat meteen te horen.
- Je kunt zo vaak meedoen als je wilt, want elke keer als je belt ontvang je van de computer een nieuw geluksnummer.
- Het gesprek duurt ca. 2 minuten en kost € 0,70 per minuut.

DE WINNAARS KRIJGEN IN MAART HUN PRIJS AUTOMATISCH THUISGESTUURD.

CODE 01

10 X DVD TOMB RAIDER

T.W.V. € 32

www.paramount.com



CODE 02

20 X VIDEO TOMB RAIDER

T.W.V. € 16

www.paramount.com





CODE 03

20 X CAP TOMB RAIDER

T.W.V. € 14

www.paramount.com

CODE 04

4 X WIRELESS DVD ANYWHERE

T.W.V.
€ 136

Verzend draadloos DVD films van je pc naar je tv, waar ook in huis.
Incl. afstandsbediening voor pc en tv.

www.marmitek.com





CODE 05

40 X T-SHIRT TOMB RAIDER

T.W.V. € 9

www.paramount.com

NEDERLAND: 0909 5050535
BELGIE: 090010535

Artematica / Microids / Homesoft / Tel: 023-5530130 / en.druuna-thegame.com PC

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 3 | GAMEPLAY 4 | SCORE 45

Seks verkoopt... maar niet in games. Druuna mag dan een voorgevel hebben waar Lara Croft een topturnstertje bij lijkt, de siliconen blijken al snel als twee ballonen gebakken lucht uit elkaar te spatten.

DRUUNA

Om maar meteen met de borsten op tafel te ploffen: Druuna is een hele slechte game. En dan te bedenken dat sommige magazines dit spel op de cover hadden. Wat hebben die zichzelf genaaid. Nu, dat is dan tenminste nog iets, want voor de rest valt er helemaal niks seksueels te halen bij Druuna.
Begrijp me niet verkeerd: ik kick niet op kwasi pornografische games maar als een sexy karakter als de cultstrip heldin Druuna de hoofdrol in een game speelt, wil ook seks. De door tekenaar en schrijver Paulo Eleuteri(what's in a name) Serpieri gecreëerde Druuna loopt in de stripboeken vaker naakt dan gekleed door het beeld en ook seksuele handelingen stomen van de bladzijden af en omdat het Frans is noemen we het sciencefiction erotiek.
Prima, maar zorg dan dat de game de bron in ere houdt... en dat doet het dus niet.


Zeg Druuna trek je broek eens uit, het leidt zo af.


Die heeft wel eens lekkerder in z'n vel gezeten.

ALLES ZUIGT

Afgezien van het feit dat je Druuna dus niet in de gewenste voluptueuze naakte vormen ziet, is Druuna als adventure ook behoorlijk slecht. De interaktie is ver te zoeken en je doet eigenlijk niets meer dan van het ene filmpje naar het andere filmpje klikken.
De 'gameplay' komt neer op de juiste richtingen oplopen, onherkenbare voorwerpen verzamelen of de goede antwoorden op vragen geven, anders ga je zonder pardon dood. En dat gebeurt dus constant.
Daarbij komt dat de game onvergefelijk lineair is en je totaal geen idee hebt wat je nu eigenlijk aan het doen bent.


Al twintig jaar helemaal klaar om opgebeamed te worden. Kom op Scotty!

De besturing zuigt en reageert vreselijk laat op het indrukken van de toetsen.
De filmpjes haperen, Druuna komt tijdens het spelen slecht zichtbaar in beeld, omgevingen zijn statisch en vijanden zie je vaak niet aankomen.
De game komt met zes CD's maar na drie schijven heb ik het opgegeven en uit pure frustratie de laatste Playboy maar gekocht. Wat een triestigheid (die Playboy was overigens best oké).

Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.com PLAYSTATION 2

BORIS | GRAPHICS 8 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | SCORE 70

Ubi Soft was op zoek naar iets nieuws voor zijn succesvolle Rayman serie en kwam met een multiplayer concept op de proppen. Zou dat het ei van Columbus zijn?

RAYMAN M

Rayman M is een spel dat bestaat uit twee delen.
Het eerste deel is een racegame waarbij je moet hardlopen tegen andere Rayman characters en het tweede deel is een soort Quake/capture the flag variant.
Nou ja, tot zover het goede nieuws want het hele concept struikelt ongenadig hard over zichzelf. De Race mode wordt lopend gespeeld dus het gaat allemaal niet zo hard. In het begin tenminste want als je de levels door hebt is het mogelijk om met behulp van allemaal verborgen specials een stuk sneller te gaan. Jammer genoeg duurt het zo lang voordat je een level goed kent dat je het spel waarschijnlijk al lang en breed onderin de kast hebt gepleurd, voordat je het door hebt.
Tel daarbij op dat de framerate zakt tot een welhaast onacceptabel niveau als je het met z'n vieren in splitscreen mode speelt en je begrijpt dat Rayman M typisch een van die games is die het net niet heeft.



Als Ed ergens moe van wordt....


... is het wel bijschriften maken...



... voor de zeventigste Rayman game!

KERST BONUS

Het spel mist gewoon aktie en dat is een bittere pil voor het Ubi Soft team uit Milaan dat (en dat heb ik met eigen ogen kunnen constateren) zijn stinkende best heeft gedaan om op het laatste moment de hoge learning curve wat aan te passen en het spel wat makkelijker te maken voor met name de iets minder geoefende gamer.
Een niet zo'n slimme aktie betreft de 3D mode die in het spel is gestopt en, nu komt het, die je moet spelen met zo'n rood-groen brilletje. Nou, als je dat probeert zul je merken dat een kleine twintig minuten spelen al genoeg is om kotsmisselijk te worden.
Het leveldesign is daarentegen echt heel erg goed en ik zou me voor kunnen stellen dat de mannen en vrouwen die verantwoordelijk zijn voor dit onderdeel van de game een dikke bonus krijgen, ondanks dat de verkoopresultaten van Rayman M, naar ik denk, fors zullen tegenvallen.

PLAYSTATION 2

Chrystal Dynamics / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidosinteractive.com/gss/legacy

SCORE 81

GRAPHICS	9	REPLAY	7	GAMEPLAY	8

Deze mooie sequel beantwoordt veel vragen die zijn voorganger open liet en biedt een spannend, iets te lineair, verhaal. Verplichte kost voor de fan maar ook leuk voor de newbie!

DRE



SOUL REAVER 2

Veel PS2 bezitters keken uit naar de nieuwe 'Legacy of Kain' telg. Immers; het laatste deel op de PlayStation was spannend en mooi maar sloot af met een van de meest open einden uit de geschiedenis van de videogame.

Gelukkig is onze geliefde antiheld Raziel terug om duidelijkheid te scheppen over alle onbeantwoord gebleven vragen en ons weer aan het handje te nemen tijdens een spannend avontuur dwars door de landschappen van tijd en ruimte heen. Hoewel deze titel dus verplichte kost is voor een ieder die down is met de Legacy of Kain-cyclus, staat Soul Reaver 2 net genoeg op zichzelf om ook de beginnende gamer te kunnen entertainen.

LAUE TORIE

Wederom kruipen we in de huid van de aimabele antiheld Raziel, die nog steeds verscheurd wordt door verschrikkelijke wraakgevoelens.
Nieuwkomers moeten namelijk weten dat Raziel een van de meest veelbelovende leden was van de Sarafan-warriors, een groep strijders die als doel had om alle vampieren uit te roeien.
Een doel dat niet bereikt werd aangezien de tot oppervampier veranderde ridder Kain ze duizenden jaren geleden had omgetoverd tot zijn eigen luitenanten.
Toen het er op leek dat onze Raziel zijn meester voorbij ging streven als supervampier en hij zelfs gezegend werd met een paar mooie vleugels, rukte Kain ze in een aanval van blinde woede en jaloezie af en flikkerde Raziel in de Zee van de Doden.
Gelukkig hielp de Elder God Raziel er weer uit en kon de ontvleugelde vampier, die leeft op andermans zielen en zich begeeft op de paden tussen de materialistische en de spirituele werelden, wraak nemen op zijn ex-collega's en op zoek gaan naar zijn aartsvijand Kain.

PUZZELEN GEBLAZEN

Helaas voelt het verhaal van Soul Reaver 2 nogal lineair aan en heb je meer het gevoel dat je aan het handje wordt genomen op de absurde storyline dwars door dimensies en tijdslijnen heen. Hierdoor doet het spel wat begrensder en kleiner aan dan deel 1.
Wel zijn er genoeg spannend puzzels en prachtige filmsequences die steeds meer stukjes van de sluier oplichten en is het verhaal veel meeslepender dan dat van bijvoorbeeld Tomb Raider.
De puzzels zijn veel lastiger dan in deel 1 en nemen de meeste tijd van de game in beslag. Goed nieuws als je van puzzels houdt maar een beetje vervelend als je even lekker door wilt spelen.

REAVER METER

Gelukkig heb je in dit tweede deel al vanaf het eerste moment de beschikking over alle bekende moves en wapens en ben je ook nog eens voorzien van een handige kaart met kompas.
Aangezien je ditmaal door de Reaver Meter beperkt wordt in het gebruik van wapens zoals de machtige Soul Reaver, zal je vanzelf wel weer moeten terugvallen op de wat simpelere gevechtsmethodes.
Behalve een handige auto-targeting funktie is de gameplay verder vrijwel hetzelfde gebleven en dat is maar goed ook.

TO REAVE OR NOT TO REAVE...

Grafisch is Soul Reaver 2 er natuurlijk een flinke sprong op vooruit gegaan met scherp gedetailleerde characters en oogverblindende levels vol prachtige architektuur, dikke textures en vol kleine animaties van dieren, water en lichteffekten. En alles draait met een stevige framerate van 60 fps.
Het petje gaat nog dieper af voor de geluidsafdeling die naast een goeie soundtrack vol sfeermuziek een van de meest perfekte staaltjes voice-acting ooit heeft neergezet. Zo'n beetje alle grote talenten uit de stemmenwereld hebben hun stem geleend aan de produktie en ervoor gezorgd dat Soul Reaver 2 nog beter klinkt dan de gemiddelde Shakespeare opvoering. Samen met de mooie omgevingen zorgt dit voor de perfekte sfeer in dit spannende avontuur! ◄



Heeft die Raziel effe mazzel dat ie net bukt om een Eurocent op te pakken.



"Verdomme, wordt het spannend, krijg ik m'n hand niet aan de praat."



Gelukkig, net op tijd. Was effe bang dat ie op was."



"Oprotten creep. Je kan m'n stevige framerate likken!"



Die gozer zal heel wat lucifers uitsparen.

Chrystal Dynamics / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidosinteractive.com/gss/legacy

PC

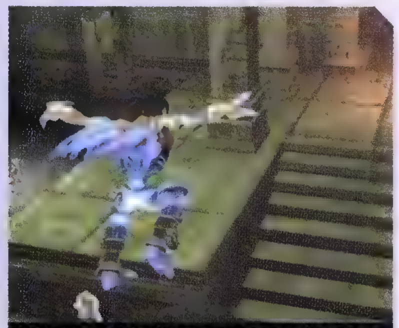
JAN

GRAPHICS	8	REPLAY	6	GAMEPLAY	8

SCORE 76

Ondanks de lastige besturing is Soul Reaver 2 een prachtig en sfeervol 3rd person action-adventure met een (ietwat kort) avontuur dat je helemaal opzuigt.





Volgens mij is die gozer aangesloten op een Red Bull infuus of zo.



Het ergste wat Raziel kan overkomen is natte handen.



Kijk uit jongen; niet springen en achter de lijn blijven, een foute ingooi is zo gemaakt.

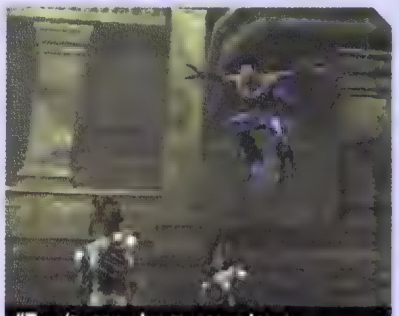
SOUL REAVER 2

Raziel is terug om wraak te nemen op zijn Vampierenmeester Kain! Tegelijkertijd leren we meer over het vorige leven van deze zielenzuiger als menselijke Knight.

In Soul Reaver 2 duiken we wederom in het uitgemergelde blauwe lijf van Raziel; half-demon, half-vampier.
Jij mag als zielenzuigende antiheld opnieuw de krochten van Nosgoth gaan verkennen waarbij je menig guard en bad guy onthooft, doorboort met een lans, spiest op je klauwen, in mootjes hakt met de Soul Reaver of gewoon de vernieling intrapt. Dit allemaal ten dienste van je overall queeste: het vinden en vernietigen van Kain.
Waarom is Raziel zo kwaad op zijn vroegere meester? Omdat hij al reizende steeds meer leert over zijn verleden en over Kain die hem en zijn broeders beschaamd heeft in de tijd dat Raziel nog een vampierendoder was.
Dit wordt onder andere verteld door verschillende, prachtige raamschilderingen in kathedralen en kerken maar ook andere, al dan niet dubieuze figuren verschijnen ten tonele met hun kant van het verhaal.
De voice acting is werkelijk perfekt gedaan en je wordt al snel één met het spannende avontuur.

GEEN POORT

Grafisch heb je absoluut niet het idee dat je naar een PS2 poort aan het kijken bent. De graphics van Soul Reaver 2 zijn behoorlijk indrukwekkend en je kunt veel technische snufjes aanzetten die op de PS2 versie ontbreken.
In 32 bit, met trilineaire filteringen, anti-aliasing, hoge resolutie en maximale scherpte is de game een feest om naar te kijken. Met name de kathedralen en burchten waar Raziel doorheen reist zijn imposant met hun gotische gewelven, gebrandschilderde ramen en fraaie muurvertellingen.
Ook het schakelen tussen de material en de spirtual wereld is verbluffend gedaan. De overgang van de stoffelijke naar de spirituele wereld gaat gepaard met spooky geluiden en wolken van blauwgroen licht. De omgeving trekt bol, alles ziet er een beetje LSD uit en Raziel krijgt special powers. Zo kan hij onder andere door hekken heen zweven die in de stoffelijke wereld gesloten voor hem blijven.



"Zeg 't maar heren: gespietst, doorboord, in mootjes of onthoofd?"

WEL EEN POORT

Waar je wel aan merkt dat het een poort is, is de – daar gaan we weer – bediening. Die is op PC als combi muis en toetsenbord gedaan en om nu te zeggen dat dit lekker speelt.... Njet.
Het is echt wennen daar je tientallen knoppen uit je hoofd moet leren. Zeker in battles met meer dan twee guards tegelijk, werd het af en toe een zooitje.
Een ander negatief aspekt is de leegheid van de levels. Soms loop je door gangen heen en kom je niemand tegen. Iets meer tegenstanders (op de PS2 waarschijnlijk weggelaten wegens geheugen limieten) was hier geen overbodige luxe geweest.



"Uuuh, wat een engerd, daar ga ik mijn vingers niet aan branden. Hahahaha."

SFEER

De sfeer in Soul Reaver 2 is een van de sterkste punten. Dit soort games – verhaal gedreven third-person action-adventures - komen nauwelijks meer voor op de PC en dat is jammer want Soul Reaver 2 is een vermakelijk avontuur.
De game is alleen een tikkeltje kort, de snelheid had van mij wel wat hoger mogen liggen en je zult deze game waarschijnlijk niet nog een keer uit de kast halen. Vandaar puntenaftrek. Bovendien lijkt me de bediening op de PS2 een stuk intuïtiever.
Toch ben ik blij dat deze game naar de PC is gepoort en snak ik naar een Soul Reaver 3 dat naar verluid het laatste deel gaat worden waarin alle mysterieuze puzzelstukjes eindelijk op hun plaats vallen.

PLAYSTATION 2

Snowblind Studios / Black Isle / Interplay / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.snowblindstudios.com

SCORE 78

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	7	7

Dark Alliance biedt recht toe, recht aan Diablo-achtige aktie in een prachtige wereld die op den duur wel een beetje saai wordt.

JAN



"Iemand nog leuke ideeën voor PU nummer 100?"



Koud? Als een pinguin bij je aanbelt voor een kop hete soep, dan is het pas koud!



"Wil iedereen z'n bom-schoenen buiten uittrekken?"



BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

Baldur's Gate: Dark Alliance is een van de mooiste spellen op de PS2 tot op heden maar valt er onder die fraaie deken van eyecandy en hack & slash nog meer te ontdekken?

Ik heb de hele Baldur's Gate serie met veel plezier op de PC gespeeld en was uitermate verrast toen Snowblind Studios samen met Black Isle een Dark Alliance naar de PS2 brachten. En om maar meteen met de eikenhouten voordeur in de Elfen taveerne te vallen: Dark Alliance is een subliem ogend maar zeer aktie georiënteerd spel geworden, dat nergens de diepgang van de PC series heeft.

Kwa game 'mechanics' is Snowblind er prima in geslaagd om de RPG moves naar de PS2 controller te vertalen. Via L2 en R2 kun je je mana en je health bijvullen en met de direction toetsen wissel je snel van range wapen (boog) naar close combat wapens (zwaard, lans, staf). Deze moves gaan vliegensvlug en vergelijkbaar wissel je tussen de magic spells. De overige knoppen zijn voor use, fight, magic en jump.
Alle controles heb je dus onder je vingers en dat speelt als een tierelier. Dat komt natuurlijk ook omdat je niet met een reisgezelschap speelt (zoals bij de PC) en het dus allemaal een stuk simpeler wordt.

THIEFS!

Je kiest een Dwarf, een Ranger of een Elf en nog voordat je drie stappen in Baldur's Gate hebt gezet, word je beroofd door een bende Thiefs.
Zo leer je dat er een nieuwe, mysterieuze bende moordzuchtige dieven is die lijkt gedreven door pure evil. Volgens de rondborstige Pamela Anderson look-alike eigenares van de Elf taveerne houden deze bad guys zich schuil in het riool en dus hop je er achteraan en kan het feest beginnen.



En weer maakte de flitspaal bij het Baldurplein een slachtoffer.

BALDUR'S SPLASHDOWN?

Wat direkt opvalt is de pracht en praal van de graphics. Wat ziet deze game er mooi uit! Die negen in het cijfer is dan ook eerder een 94 dan een 88, dit even ter nuancering.
Het spel heeft een soepele framerate, geen aliasing problemen, de beelden zijn knerpend helder en de karakters bewegen smooth en prachtig.
Het level design is soms minder: weinig afwisseling in de omgevingen en veel kamers lijken exact op elkaar. Het water verdient speciale vermelding want de rimpelingen zijn fantastisch gedaan en lijken zo uit Splashdown te zijn overgenomen.
En zo hak, schiet en magic je de eerste paar uur lekker door de mooie game heen waarbij je menig bad guy en levelboss wat ledematen en litertjes bloed afhandig maakt…

SAME SHIT...

Tot je erachter komt dat er niet veel verandert tijdens het spel. De side quests die je in het begin nog kreeg, verdwijnen compleet en de puzzels en de obstakels hebben niet meer om het lijf dan hendels omzetten en over kistjes springen.
De wapens en goodies kunnen nooit het stadium van overall superpower en aantrekkingskracht bereiken zoals bij een BG of Diablo wel het geval was. Daarnaast duurt het te lang voordat je er een nieuwe skill bij krijgt, terwijl de eindbazen veel te makkelijk te verslaan blijven. Door dit alles vertoont de game kwa diepgang een gerushed karakter.
Ik accepteer het feit dat PC en PS2 games verschillend van aard zijn maar zo arcade als Dark Alliance na een tijdje wordt, is mijns inziens een gemiste kans. De Two player optie is nog vermeldenswaard maar ook die kan me niet van de conclusie weerhouden dat de potentie van dit spel absoluut niet ten volle benut is.

Novalogic / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.novalogic.com — PC

J.J. — GRAPHICS 8 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 80

De meeste gamers houden er niet van urenlang met hun hoofd in de handleiding te zitten maar willen het liefst snel aan de slag. Dat kan met Comanche 4. Als je een shooter aan kunt, dan lukt dit ook.
Je knalt namelijk met de muis en met de pijltjestoetsen strafe je. De paar overige handelingen worden je duidelijk als je de verklaring van de toetsen naast je toetsenbord legt.
De CPU helpt je om de heli in de lucht te houden, dus daar hoef je al vast niet bang voor te zijn.
Grafisch heeft is alles uit de kast gehaald. Wil je de game echter goed spelen, dan zul je zeker over een zware Pentium moeten beschikken, anders schokt Comanche enorm tijdens de massieve vuurgevechten.
En schokken kun je allesbehalve gebruiken aangezien de aktie zelf al schokkend genoeg is. Regelmatig vloog ik een dal in om aldaar mijn radar vol te zien lopen met rode spots. Juist... vijanden.
De AI is pittig, waarschijnlijk iets te pittig voor Rambo-gamers. Comanche eist overleg. Zonder het aansturen van je wingmates win je niets.
Met de replaywaarde van dit spel is weinig mis; zes lange campagnes plus een missie-editor.
Minpunt is wel het ontbreken van een Skirmish mode. Ben je een fan van knallen in de lucht met beleid, dan mag je C4 rustig aanschaffen, de rest wordt er alleen maar gestoord van.



COMANCHE 4

Natsume / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.natsume.com — PLAYSTATION 2

BORIS — GRAPHICS 7 — REPLAY 3 — GAMEPLAY 4 — SCORE 52

Wie denken jullie dat de grootse boer is op onze redactie?
Nee fout gedacht, blijkbaar ben ik het. Want ook al ben ik in Amsterdam geboren en woon ik er al heel m'n leven, ik moest toch deze farming sim reviewen van Ed (euh, komt die gast niet uit Monnickendam of zo?).
Ach ja, lekker belangrijk. Ik kan hier namelijk wel gaan zitten kankeren op alles en iedereen die niet uit de randstad komt ("Monnickendam ís Randstad, Boris" - Ed) maar daar zou ik veel van onze lezertjes verdriet mee doen en bovendien drink ik ook wel eens een glaasje melk met extra calcium of eet een onbespoten spruitje.
Nou ja, genoeg gelul. Laten we het eens over Natsume hebben. Deze Japanse developer kondigde aan dat Harvest Moon op de PlayStation 2 het toppunt van sociale interaktie zou zijn maar dan in een boeren computergame.
Natuurlijk kunnen ze dit nooit waarmaken en blijft er een slap omhulsel over van een soort interaktie sim waarin de meest banale conversaties met meisjes blijkbaar iets te maken hebben met het leven op een boerderij.
Daarnaast moet je kippen en koeien kweken en niet vergeten om de kropjes sla water te geven.
Echt een aanrader voor je opa in het bejaardentehuis, tenminste als ie niet al te fit is.



HARVEST MOON

New Media Generation / Blackstar / Easy Computing / www.nmg.ru/hitria/index.html — PC

JAN — GRAPHICS 5 — REPLAY 3 — GAMEPLAY 2 — SCORE 33

Soms begrijp ik game-ontwikkelaars totaal niet. Neem Hired Team; een shooter waar werkelijk niets positiefs over valt te melden omdat het een regelrechte en oerslechte kopie is van UT.
Volgens mij kost deze game maar een paar tientjes maar zelfs dat is echt nog veel te veel voor dit wanprodukt.
De game speelt in de verre toekomst waar je alleen of met meerde spelers diverse DM, TDM en CTF games mag spelen in lelijke, saaie levels met vage en slordige texturen, ongeïnspireerde omgevingen en de meest stomme bots die je ooit bent tegengekomen.
De bots uit Quake 2 zien er nog beter uit en bovendien blijven de minkukels uit Hired Team voortdurend in muren en trappen steken (collision detection?).
Daarbij reageren ze niet of nauwelijks wanneer je ze vol pompt met lood.
Ook de balans tussen wapens is ridicuul: je bent bijna bij ieder shot van een gun kassie wijle terwijl het standaard pistool gewoon geen schade oplevert. Pardon?
Daarbij komt dat de game werkelijk alles heeft gekopieerd; van wapens tot gameplay modes tot dat wat voor de levels moet doorgaan. En werkelijk op alle fronten hebben ze het heel slecht gedaan.
Dit is (voor de insiders) niveautje ZAR.

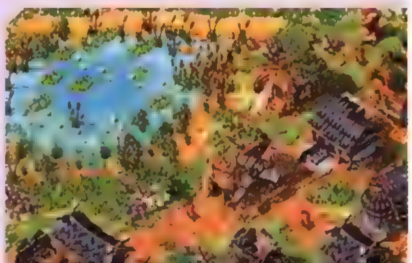


HIRED TEAM

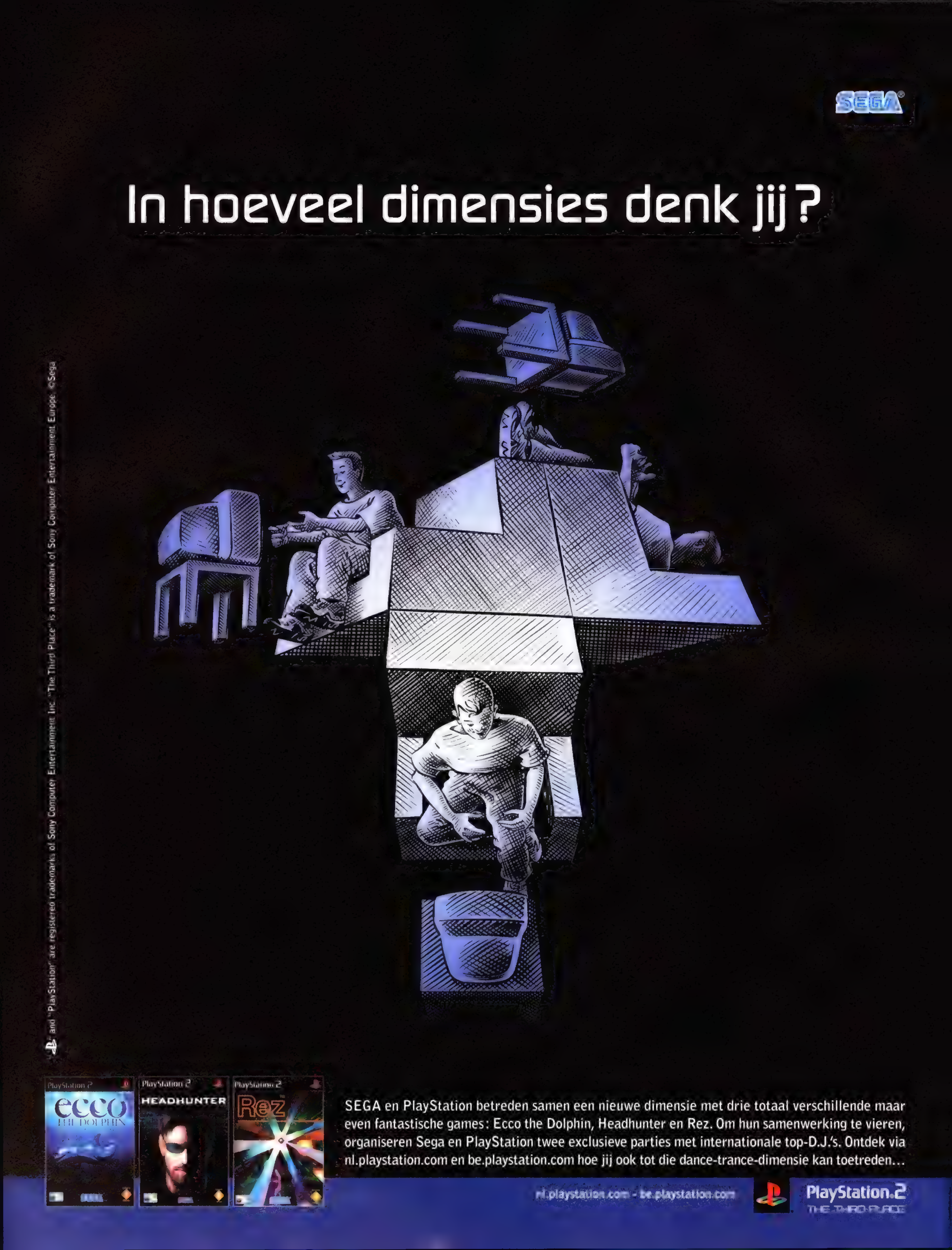
Blue Byte / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.bluebyte.net/settlers4 — PC

JAN — GRAPHICS 7 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 7 — SCORE 70

Dit kon zo maar eens de allerlaatste Settlers game zijn en misschien is dat maar beter ook. Blue Byte heeft er nu vier uitgepoept (add-ons niet meegerekend) en het wordt hoog tijd dat ze weer eens iets nieuws bedenken.
Maar je weet het nooit, misschien zit ik over een tijdje toch doodleuk deeltje 5 te reviewen.
Fans zullen dat zonder meer als zoete spacecake slikken, en fans zijn er genoeg; deel IV ging alleen in Duitsland al 300.000 keer over de toonbank.
Een Mission Pack is dan het logische gevolg en deze keer krijgen we de Trojans erbij als nieuw ras. Deze dopneusjes zijn zeer technisch en hebben allerlei mechanische wapens en truukjes tot hun beschikking.
Daarnaast zit er bij deze add-on een random generator die single- en multiplayer maps aanmaakt en kun je ook met een editor je eigen levels maken.
In totaal krijg je vijf campagnes met ruim veertig missies voor je kiezen en is ook de Dark Tribe weer van de partij.
Leuk, aardig, vermakelijk en onderhoudend allemaal maar ik heb nu wel gehad met die koddige Settlers. De serie blijft namelijk een beetje steken.
Laat Blue Byte zich nu eens fokussen op de remake van Dragon's Lair want daar zit ik en velen met mij pas echt op te wachten.



SETTLERS IV MISSION PACK


SEGA
In hoeveel dimensies denk jij?
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. ©Sega
PlayStation 2
ecco
HEADHUNTER
Rez
SEGA en PlayStation betreden samen een nieuwe dimensie met drie totaal verschillende maar even fantastische games: Ecco the Dolphin, Headhunter en Rez. Om hun samenwerking te vieren, organiseren Sega en PlayStation twee exclusieve parties met internationale top-D.J.'s. Ontdek via nl.playstation.com en be.playstation.com hoe jij ook tot die dance-trance-dimensie kan toetreden...
nl.playstation.com - be.playstation.com
PlayStation.2
THE THIRD PLACE

Delphine Software / Electronic Arts / Tel: 00800-9405555 / www.motoracer3.com PC

JAN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	7	75

Moto Racer 3 is gewoon een leuke arcade motorracegame met veel afwisseling. Niks meer maar ook zeker niks minder.



MOTO RACER 3



Tinus op z'n Norton en Bertus op de BSA.



Da's pas genieten, da's pas puur; lekker knallen en stinken in de vrije natuur.



"Hé, zwaaien we niet meer?"

Het is met motorracegames een beetje als met duikbootsims of golfspellen; er zijn op zich best wel goede games, er is alleen slechts eén kleine doelgroep voor. Zou Moto Racer 3 de zaak kunnen kantelen?

Voor iemand die in games meestal een rocketlauncher, een pijl en boog of een mystieke Orc bijl ter hand neemt, viel Moto Racer 3 me honderd procent mee. De game is overduidelijk arcade en probeert ook niet meer te zijn. Bovendien kun je gewoon een ouderwetse portie lol met deze titel beleven.
Delphine biedt de gamer dan ook veel opties aan, én dat alles in een zeer fraai jasje. De verschillende onderdelen komen mooi tot leven, de snelheid is goed en de graphics fonkelen van je scherm. Ik denk alleen wel dat je een behoorlijke PC thuis moet hebben staan om deze power op het scherm te krijgen.

ONDERDELEN

Moto Racer 3 laat zich eenvoudig spelen en valt uiteen in vijf verschillende onderdelen waarbij zowel snelheid, stunten als precisie wisselend een hoofdrol opeisen.
Het spel kent de volgende modes: Speed, Supercross & Motocross (SX/MX mode), Trial, Freestyle en Traffic.
Trial is erg origineel maar niet voor mij geschikt. Hier moet je al hoppend en springend met een dirtbike van de ene balk op het andere plateautje springen en als je een centimeter te veel naar links of rechts hopt, lig je op de grond en word je bedolven onder de strafpunten.

VERSLAVEND

Het leukste vond ik Traffic waar je tussen gigantisch druk verkeer in Parijs door tunnels en over wegen scheurt. Gassen en subtiel sturen is hier het devies én tijdig afremmen om de (absurd) scherpe bochten goed in te sturen.
De andere modes zijn ook vermakelijk en dan met name de outside dirtbike tracks. Natuurlijk kan er ook gestunt worden maar Tony Hawk en Motorcross Madness zijn op dit gebied duidelijk velen malen beter uitgewerkt.
Sowieso kun je de stunts te kort in de lucht volhouden en is het neerkomen vrij wispelturig afgesteld.
De stadions en tracks zijn bij de stunts en crossonderdelen wel erg goed verzorgd en het racen zelf is behoorlijk zweten geblazen.

SNOR

Al met al is dit dus een redelijk verzorgde motorrace game, al is het geluid niet veel soeps. Ik had eerder het idee naar een antieke koffiemolen te luisteren dan naar ronkende snelheidsmachines. Af en toe bleef het irritante geluid zelfs seconden lang hangen en dat werkte danig op mijn zenuwen.
Kwa gameplay zit het wel snor en zeker Traffic is een onderdeel dat ik graag als stand alone game zou terugzien.
Over het geheel genomen is Moto Racer 3 een spel dat je installeert en best nog wel eens een tijdje op je harde schijf geparkeerd kan blijven, mits je natuurlijk van het genre houdt (duh!). Typisch een game om af en toe een klein uurtje te spelen al kent Traffic wel dat magische gevoel van 'oké, nog één potje'...



Wacht, daar ragt, nummer acht, als ik 't niet dacht.

SIM VS ARCADE

Moto Racer 3 is duidelijk arcade, gamers die echter meer richting realisme en simulatie neigen kunnen uitkijken naar Superbike 2002. EA heeft namelijk toch weer besloten met een serieuze motorracegame te komen. Rond de zomer moet dit spel in de winkels liggen.

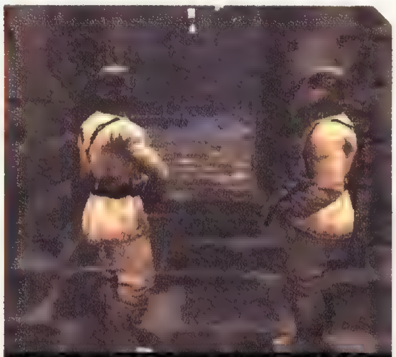
PC

SCORE 84

GRAPHICS	9	REPLAY	8	GAMEPLAY	8

Het is dubbel en dwars genieten met RTCW alleen de singleplayer is echt wat aan de korte kant. De multiplayer is een game op zich en maakt bij uitzondering heel veel goed.





"Onze wacht zit er op Günther. Zullen we een fles soldaat maken? Hahaha."

GAME VAN 10 MILJOEN?

Toen het laatste stukje code van RTCW op de gold CD werd geperst, naar de fabriek verscheept, gedupliceerd en vervolgens naar de distributeurs verzonden werd, had de game 10 miljoen dollar gekost. Jawel, 10 miljoen Amerikaans Dollars!
Dat is een smak geld waar je misselijk van wordt en tijdens de produktie leek het er dan ook even op dat RTCW helemaal niet meer zou uitkomen.
Bij id Software moeten ze dus heel wat exemplaren verkopen, willen ze winst maken en ik hoop echt dat ze dat doen. Ik zie een ikoon als id Software namelijk nog graag heel lang games maken.

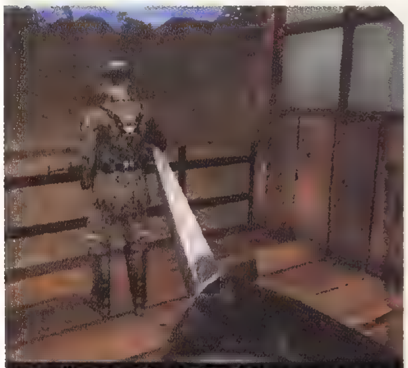
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Eindelijk kunnen we onze Oosterburen weer virtueel over de kling jagen in de langverwachte terugkeer van een legende. Met andere woorden we gaan terug naar het roemruchte Castle Wolfenstein!

Return To Castle Wolfenstein opent stemmig. In een ver verleden zien we een slagveld vol lijken, beenderen en half vergane lichamen. Het regent en het bliksemt.
Een geheimzinnig priester stiefelt met zijn magische staf door de verlaten puinhopen naar voren.
Dan doemt een enorme bul met vuurrode ogen op. Het is een Prins die zijn ziel aan de Duivel heeft verkocht en daardoor onsterfelijk is geworden. Dit geflipte sujet zaait dood en verderf en de priester wil hem stoppen. Hem vernietigen kan hij niet, maar opsluiten wel. Via een magische spreuk zet hij de Prins gevangen en bedelft hem onder bergen stenen en puin.
Duizend jaar later, vlakbij Castle Wolfenstein, doen Duitse onderzoekers opgravingen. Precies op de plek waar het zojuist geschetste heeft plaats gevonden. Toeval of...?

JETZ GEHT LOS!

Nee, natuurlijk geen toeval, duh! Himmler, een van de kopstukken onder Hitler, was een groot fan van occultisme en dit onderwerp heeft id Software aangegrepen om haar eigen verhaal te schijven.
In RTCW is Himmler bezig met bizarre experimenten om wezens te laten muteren en de doden tot leven te wekken. Himmler gelooft dat hij een verre afstammeling is van de Prins en wil diens krachten gebruiken. Zo wil hij een leger van zombiesoldaten creëren om de geallieerden voor eens en voor altijd te verslaan.
B.J. (de held uit het origineel) gaat samen met een maatje op pad om het kasteel te infiltreren maar wordt gepakt.
Het spel begint wanneer je maat tot de dood aan toe gemarteld is en jij net uit je cel ontsnapt.



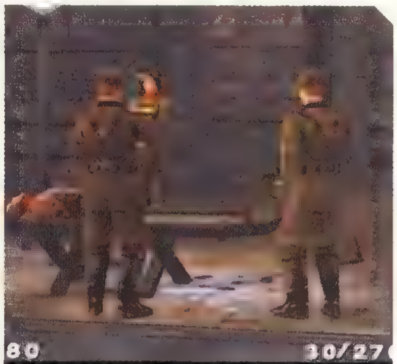
Het zijn niet allen koks die lange messen dragen.



"Barst ik moet op pagina 54 wezen!"



Zelfs de dood is niet gratis. Het kost je je leven.



"Het was een dapper soldaat, de moed zonk hem nooit in de schoenen."

Gray Matter Int. & Nerve Soft. / id Soft. / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com



Meteen grijpt de sfeer je naar de keel en voel je je één met het spooky kasteel. Je doodt een freak van een wetenschapper, grijpt een gun en het feest kan beginnen. Je kunt sneaken of guns blazing rennend je akties uitvoeren. Doe je dat laatste dan breekt de hel los en kun je ouderwets gaan ratelen. Heerlijk, je bent weer thuis.

ETWAS ZU KURZ?

RTCW ziet er verbluffend goed uit. De karakters doen echt niet onder voor de baddies van Max Payne, zeker waar het de grimassen op de smoelen betreft. Ook de lichteffekten en de texturen zijn hartverwarmend mooi.
Zowel indoor als outdoor staat deze game dubbel en dwars zijn mannetje en voeren ingame tussenfilmpjes je mee in het spannende verhaal.
Ook de gameplay heeft een heerlijke 'pace' waardoor je het spel in één ruk wilt uitspelen.
De afwisseling is goed, de wapens basic (maar doen hun werk) en de nazi chicks behoorlijk lekker (zonde dat je ze neer moet schieten). RTCW is nergens revolutionair maar combineert diverse onderdelen samen tot een vlammend vuurwerk.
De singleplayer is wel wat aan de korte kant. Die 'amper 10' uur die ik her en der al heb gelezen slaat echter nergens op. Die recensenten kijken waarschijnlijk niet naar de filmpjes en zoeken niet naar secrets, denk ik dan maar.
Ruw geschat kun je deze game in een slordige 15 à 20 uur hebben uitgespeeld. Dan heb je je wel, net als met Max Payne, van A tot Z vermaakt en gelukkig ligt er dan een rijke multiplayer game op je te wachten.

GENAU SUPER!

Bij de meeste singleplayer shooters is het multiplayer gedeelte een leuke bonus die soms uitgroeit tot een gigantische hype op zich.
Neem Half-Life waarbij de multiplayer mogelijkheden door de Mods werden opgepikt, Counterstrike diende zich aan en de rest is geschiedenis. Maar bij No One Lives Forever of Red Faction was de multiplayer niet meer dan een extraatje dat al snel in de vergetelheid raakte. Bij RTCW is de multiplayer ronduit subliem! Sterker, het is in wezen een game op zich.
Typerend is het dan ook dat een apart softwarehuis, Nerve Software, dit gedeelte voor zijn rekening heeft genomen.
In plaats van er gemakzuchtig een paar CTF en DM mapjes uit te poepen, heeft Nerve een prachtige teamplay game gemaakt vol oorlogscampagnes, overgoten met een Team Fortress sausje.
De spellen vallen meestal uiteen in Axies vs Alies potjes waarbij je uit vier classes kunt kiezen en samen voor de winnende uitslag gaat. De gameplay lijkt sterk op de Assault modes uit Unreal Tournament waarbij de een de aanvallende en de ander de verdedigende partij speelt. Daarbij dien je objectives te vervullen en tikt er een klok mee.
Ik heb me hier reeds avonden mee vermaakt en id en de online community zijn al druk bezig met nieuwe maps. Binnenkort gratis te downen van een server bij jou in de buurt!
Sommige recensies gaan echter zo ver dat ze multiplayer tot kunst verheffen en stellen dat het singleplayer gedeelte een leuke bonus is. Dat is me allemaal net iets te gortig en is echt de omgekeerde wereld. Beide onderdelen leveren veel fun op, alleen had ik gewoon veel langer als B.J. in het Wolfenstein universum willen ronddolen. ◀

DUITSERS MOLLEN GRAAG DUITSERS

Laatst in Canada op de UT 2 trip hadden we een ochtendje vrij. Wat doe je dan? Shoppen! Bij terugkomst in de hotellounge liet iedereen zijn inkopen trots aan elkaar zien: Metal Gear Solid 2, een Spawn action-figuurtje, DVD's, CD's maar alle Duitse journalisten hadden massaal RTCW gekocht, die ruim een week eerder in The States en Canada in de winkels lag, dan hier in Europa.
In Duitsland liggen shooters nogal gevoelig en moet negen van de tien keer het bloed verwijderd of groen gemaakt worden. Te veel geweld mag niet en zo werd Soldier Of Fortune daar "onder de toonbank" verkocht.
Wanneer er nazi's en hakenkruizen in voor komen, is het al helemaal taboe. Vandaar dat in Duitsland een zwaar aangepaste versie van RTCW – en dan nog mondjesmaat - verkocht wordt. En dat vinden Duitsers zelf helemaal niet leuk. Ze willen Moffen neermaaien en ze willen de rode vlaggetjes met haken erin. Rare jongens... die Duitsers.



Wie z'n billen brandt... mag blij zijn dat ie niet andersom stond.



"Heinz snel, we moeten de benen nemen. Aargh..."


Ben je klaar schat, kunnen we gaan. Nee nog effe twee uur m'n laarzen strikken.

PLAYSTATION

ActivisionO2 / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activisiono2.com

SCORE 86 | GRAPHICS 7 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9 | JEROEN



Is dit een game voor lagere school kids? Dat sommetje is echt te makkelijk.



Dan ga je je toch afvragen waarom het dwergwerpen verboden is.

TONY HAWK PRO SKATER 3

Tony Hawk is inmiddels aan zijn tweede jeugd bezig. Ik denk dat als Tony achter de geraniums zit, zijn kleinkinderen nog steeds met de beste man kunnen spelen. Op de computer wel te verstaan dan.

Tja wat kun je nu nog zeggen over Tony Hawk games; je kan ze eigenlijk met blind vertrouwen uit de schappen trekken. Tony heeft naam en faam gemaakt op de PSX en je kunt er van tevoren zeker van zijn dat Activision zal vasthouden aan al die sterke punten in de gameplay die de digitale Tony gemaakt hebben tot de ster die hij nu is.

SAME OLD

Het is dan ook niet zo verrassend dat ik de game al vanaf het begin onder de knie had. De controls zijn als vanouds en dat is alleen maar fijn, de graphics zijn niet echt veel veranderd maar had je anders verwacht van de oude grijze PSX? Verder zijn er weer een aantal nieuwe skateparken aanwezig zoals; The Foundry, Los Angeles en Rio en is er de mogelijkheid om je eigen parkje in elkaar te knutselen. Ook is er weer een shitload aan skaters aanwezig en een hoop grappige goodies te unlocken. Kortom alles wat je van een Tony Hawk game mag verwachten.

VERSCHIL

De PlayStation versie is natuurlijk gemaakt voor iedere PSX bezitter die (nog) geen PS2 heeft. Toch is deze game meer dan een poort van z'n PS2 broertje en hebben we hier zeker niet te maken met een eeneïge tweeling.
Natuurlijk komen de moves, de parken en de karakters overeen maar de twee games verschillen wel degelijk van elkaar. Als eerste en misschien wel belangrijkste heeft de PSX versie een gapchecklist. Nu kan je dus lekker makkelijk de checklist afwerken en dat bespaart het zoeken naar een speld in een hooiberg. De list is unlockable en ik ben 'm niet tegengekomen in de PS2 versie. Verder zijn de levelgoals ook verschillend van elkaar.

SOUND

Het deelcijfer voor sound mag dan wel verdwenen zijn maar het is bij sommige games wel relevant om het even aan te stippen. Zo ook bij THPS3 want de soundtrack is wederom een genot voor je flaporen. Maar niet alleen de soundtrack is subliem, ook de geluiden die je skateboard maakt als je bijvoorbeeld over een rails aan het grinden bent of als hij van asfalt over gaat op tegels... je hoort het gewoon en het klopt.
Kijk dat zijn de kleine dingetjes die je gaat waarderen van publishers. Ze hebben niet even snel de game van PS2 naar PSX gepoort maar weldegelijk opnieuw over de dingen nagedacht. ◀

GAME BOY ADVANCE

Ubi Soft / Tel: 035-5288800 / www.ubisoft.com

SCORE 35 | GRAPHICS 3 | REPLAY 2 | GAMEPLAY 4 | JURJEN


"Pak aan, vuile schurk dat je bent!"


"Daar heb je niet van terug, gemene vrouw!"

BATMAN VENGEANCE

Als ik voor de eerste keer een game speel, weet ik meestal wel een beetje wat ik kan verwachten. Maar van Batman Vengeance voor de GBA had ik nog niets gezien...

Het was met een lichtelijk opgewonden gevoel dat ik, na het inbrengen van de maagdelijke spelcassette, het schuifje van m'n GBA naar de ON-positie drukte.
Ik koos voor English (ook al was Nederlands een optie), drukte op start en mijn mond viel open. What the... De camera draaide in duizelingwekkend 3D voorbij de wolkenkrabbers van Gotham City, terwijl ik ver beneden me tientallen autootjes zag rijden. De draai (een 'pan' heet dat geloof ik in de filmwereld) eindigde in een prachtig plaatje, waarin een grimmig ogende Batman zijn cape liet wapperen tegen een donkerrode achtergrond. Holy slagroomtaarten, Batman! Dat belooft wat!
Ik begin het spel en word verder geprikkeld met wat fraaie stilstaande plaatjes. Ik zie de Joker een duister plan voorbereiden, waarna Batman zijn hol verlaat om een inbraak te onderzoeken. Ik heb er zin in, het spel kan beginnen.

LACHEN OF HUILEN

En dan valt opnieuw mijn mond open. Is dit serieus bedoeld? Ik bestuur een houterige Batman in het type spel dat me vijftien jaar geleden al verveelde op de NES. Loop naar rechts, spring op een platform, buk voor een projektiel, loop verder naar rechts en stomp tegen de vijand. En vergeet ondertussen vooral niet de stoomwolkjes te ontwijken! Nu goed, het is mijn werk. Zonder veel moeite bereik ik het eind van het level, waarna ik weer wordt getrakteerd op enkele mooie plaatjes. Batman stapt in de Batmobile om de Joker te achtervolgen...
Als de aktie begint weet ik even niet of ik moet lachen of huilen. Ik kan in een bovenaanzicht een autootje naar links en rechts sturen, om de autootjes en kisten die van boven naar beneden in beeld schuiven te ontwijken. Als ik met een vrachtwagen bots, stuitert mijn wagentje naar achter alsof ie van rubber is. Snik. Dit is niveau Philips Videopac!

MATIG TOT TRIEST

Batman Vengeance biedt volop variatie: platformaktie met Batman, zoeken en dozen schuiven met Robin, vliegen en schieten (à la Gradius) met de Batwing en 'racen' met de Batmobile.
De kwaliteit varieert van matig tot triest. Behalve het supermooie intro-filmpje weet het spel ook op technisch vlak weinig te presteren, de zoutloze graphics en blikkerige muziek lijken eerder op hun plaats op een Game Boy Color.
De leukste spelvariant was misschien wel het 'paswoordje raden'. De passwords die je moet veroveren zijn namelijk heel erg voor de hand liggend, BATMAN bijvoorbeeld, of ROBIN. Zo vond ik al gissend zelfs een alternatieve route om het laatste level te bereiken! ◀

Visual Concepts / Sega / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sega.com

DREAMCAST

JURJEN | GRAPHICS 6 | REPLAY 4 | GAMEPLAY 4 | SCORE 40

FLOIGAN BROS.

Sega's studio Visual Concepts houdt zich in de regel bezig met het ontwikkelen van sportspellen, maar waagt zich met Floigan Brothers op het gladde pad der puzzle-adventures. Dat had van mij niet gehoeven.

Floigan Bros. had een cartoon op Fox Kids kunnen zijn. De hersenloze dikzak Moigle en zijn pientere broertje Hoigle zijn goed voor het melige soort humor dat we kennen van een duo als Cow en Chicken. Moigle heeft het postuur van een kleine os en het IQ van een dronken labrador. Als speler neem je de rol aan van de kleine Hoigle, een slimmer en meer stabiel personage. Moigle sleutelt in zijn werkplaats bij de vuilnisbelt aan een mysterieuze uitvinding, en jij bent natuurlijk niet te beroerd om hem daarbij te helpen. Hierbij is de interaktie met Moigle van groot belang.

PUZZELEN

In de game draait het om de puzzels, die je meestal oplost door de stemming van je bolle broer te beïnvloeden. Je kunt Moigle bijvoorbeeld beledigen om hem te laten huilen, waardoor het waterniveau van een riviertje stijgt en een brug op een hoger niveau komt te liggen. Je kunt hem ook in zijn buik stompen om hem boos te maken, zodat hij je naar een hoger gelegen platform mept. Daarnaast kun je spelletjes als verstoppertje en tikkertje met hem spelen om een soort goodwill-punten te verdienen. Deze punten worden door Moigle netjes in zijn bloknootje bijgehouden, je kunt ze gebruiken om Moigle nieuwe moves te leren.

TOET-TOET BOING-BOING

De avonturen van de broertjes Floigan vinden plaats in een nogal kleine spelwereld. Deze is aardig vormgegeven maar ook niet veel meer dan dat. De brothers zelf hadden wel wat meer polygoontjes kunnen gebruiken want ze zien er nogal blokkerig uit. Ook staan ze soms half in muren of lijken ze door voorwerpen heen te lopen.
De camera kun je met de L- en R-triggers steeds naar de gewenste positie draaien maar soms blijft ie achter voorwerpen hangen, waardoor je het zicht op de aktie verliest.
Een ander technisch euvel is de beeldverversing, het aantal beeldjes loopt bij snelle bewegingen soms flink terug.
De muziek is vrolijk en past uitstekend bij het cartoony karakter van het spel, net als de "toet-toet boing-boing" geluidseffekten.

SIMPEL EN SAAI

Floigan Bros. is eventjes leuk, maar de lol gaat er snel af. De puzzels zijn erg simpel en de mini-games ronduit saai.
De opmerkingen van Moigle veranderen al rap van grappig in irritant, vooral omdat hij constant hetzelfde blijft brullen en zijn stemmingen vaak helemaal niet aan lijken te sluiten bij de spelsituatie.
Sega is een ster in het leveren van originele games maar dit keer resulteert dit eens niet in een spel dat de moeite waard is. ◄



Weet je wat ik graag zou willen zijn? Een bloemetjesgordijn (2x).



"Ik weet toch zeker dat ik die Eurocent hier had verloren."

Namco / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.namco.com

PLAYSTATION 2

BORIS | GRAPHICS 6 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 3 | SCORE 50

VAMPIRE NIGHT

Als je denkt aan Gun Games dan denk je aan Namco en als je denkt aan Vampire Night dan denk je.... ehh dus ook aan Namco.

Niet alleen de beste Gun Games komen van Namco (denk maar aan de Time Crisis titels) maar ook de beste gun komt uit de stal van Namco.
De nieuwe GunCon2 steekt met kop en schouders boven de rest uit en tijdens mijn laatste bezoek aan Japan, had ik het geluk om even te praten met de makers van Vampire Night. Deze poort van de in Japan populaire arcade shooter is puur en alleen uitgebracht om de GunCon2 te ondersteunen. Het is maar dat je het even weet.
In Vampire Night kruip je in de schoenen van een echte vampire hunter (vind je in de Gouden Gids vlak na vakkenvullers). Deze vampierenjager moet House of the Dead uit de spotlights verdrijven en duidelijk maken dat vampieren nog altijd meer kont schoppen dan zombies. Waar zombies luid zuchtend met hun armen vooruit op je af komen strompelen daar zijn vamieren snel als de wind en ze doen ook nog een aantal spectaculaire moves om het allemaal extra opwindend te maken.

DUCK HUNT

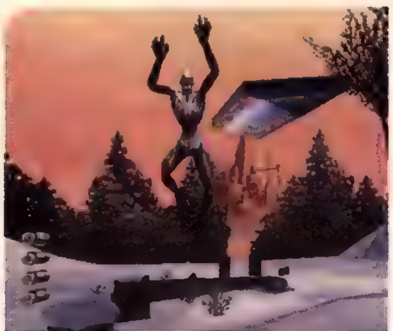
Ik hoop dat je begrijpt dat ik sarcastisch ben want Vampire Night stelt niet zo verschrikkelijk veel voor. De graphics zijn matig en de gameplay is in principe niet veranderd sinds Duck Hunt.
Trouwens nu we het toch over Duck Hunt hebben... dat was nog eens lightgun aktie! Ik speelde die game voor het eerst toen ik een jaar of 9 was en sindsdien zal ik elke gun game met Duck Hunt vergelijken. Weet je nog hoe die eenden sneaky vanachter die boom konden komen? Pfff dat was nog eens wat.
Wordt het niet eens tijd om een mooie 3D versie van Duck Hunt te maken? Misschien ga ik Namco eens een brief schrijven. ◄



Da's niet eerlijk; een hardloper die zelf het startschot lost.



Een kogel door je strot is niet leuk maar zo'n schouderduw komt ook aan, hoor.



Duck Hunt was mooi maar dit is wel een zeer vreemde bijt in de eend.



"Hé schelm, je doorboort mijn smoel en helm!"

PLAYSTATION 2

SCORE 92

GRAPHICS	9	REPLAY	9	GAMEPLAY	9

Neversoft heeft de PS2 inmiddels helemaal onder de knie want het spel loopt als een zonnetje. Tel daar de dope soundtrack bij op en je begrijpt dat THPS 3 in elk opzicht zijn hoge verwachtingen waarmaakt.





De zogenaamde koortslip trick.



Deze mooi-weer skaters gaat het alleen maar om aandacht.



Dit kan Jeroen's oma ook, in handstand met haar ogen dicht.

TONY HAWK PRO SKATER 3

Iedereen die Tony Hawk Pro Skater 2 perfekt vond kan nu zijn handjes dichtknijpen want Tony Hawk Pro Skater 3 is nog veel beter.

Neversoft kan bij ons op de redactie niet meer stuk. Wij kunnen alleen maar nederig zijn en respekt hebben voor zoveel talent en creativiteit. Wie dacht dat het Amerikaanse bedrijf nooit in staat zou zijn om het tweede deel van Tony Hawk te verbeteren komt bedrogen uit want de skaters uit Californië zijn gewoon weer helemaal overnieuw begonnen en hebben nu zonder twijfel de perfekte skategame gemaakt.
Is het je wel eens opgevallen dat het de laatste tijd akelig stil is geworden als het op skategames aankomt? Vroeger had je verschillende bedrijven die allemaal riepen dat ze bezig waren om de beste skategame ooit te maken en vandaag de dag is er eigenlijk alleen nog maar Tony Hawk Pro Skater.
Developers die nog een skategame op de plank hadden liggen, maken er uit pure ellende maar een hoverboard game van want ze weten dat ze toch nooit uit de schaduw van Tony Hawk kunnen komen.

SPEELT ALS NIEUW

Tony Hawk is dus terug en hoe! Het spel is speciaal voor de PlayStation 2 helemaal opnieuw in elkaar gezet. Er is een nieuwe engine gebouwd die in staat is om de gameplay van de voorgaande delen te combineren met de graphics van de PS2.
Het resultaat is opzienbarend; het spel ziet er werkelijk oogverblindend mooi uit. Ook als je Tony Hawk 2 op de Dreamcast gespeeld hebt, zul je onder de indruk zijn.
Daarnaast is ook de besturing opnieuw gemaakt. Het is niet heel ingrijpend maar als je deze game voor het eerst speelt, voelt het gewoon nieuw aan. Dat is koel want als je bijna 150 piek neerlegt voor een spel dan is het wel leuk als je ook het gevoel krijgt dat je iets nieuws in handen hebt. Maar het blijft gelukkig niet beperkt tot gevoel alleen; er zijn wel degelijk enkele hele belangrijke verbeteringen doorgevoerd.

REVERT

Om te beginnen zijn er nieuwe moves met als allerbelangrijkste de Revert. Het komt erop neer dat je een combo nu in principe eindeloos kunt doorzetten. Vroeger eindigde een

Neversoft / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.neversoft.com

DRE



Helmpie niet nodig hé? Stond niet stoer hé? Beetje spijt hé?



Waanzinnig, die gast maakt een sprong met een skateboard in z'n hand!



Deze man is helemaal klaar voor de full pipe.

combo namelijk automatisch in een quarterpipe of een halfpipe maar nu kun je doorgaan.
Het werkt zo: als je de R2 knop kort indrukt als je landt, doe je een 180. Als je tijdens die animatie een manual doet, kun je gewoon verder gaan met je combo.
Maar er is meer nieuws onder de zon: de lip trick combo's bijvoorbeeld. Als je in THPS3 een lip trick doet dan krijg je een soort balansmeter te zien. Het idee is simpel. Je moet je evenwicht bewaren. Het is even wennen maar als je het door hebt, is het super koel. Het spel houdt trouwens bij wat je langste lip trick, grind en manual zijn.

HONDERDUIZEND PUNTEN

Ook de Career mode is veel vetter dan vroeger. Naast de high-scores en de letters S, K, A, T, E en de geheime tapes die je moet vinden zijn er nog meer objectives die specifiek zijn voor het level dat je speelt.
Zo moet je bijvoorbeeld iemand helpen zijn satellietschotel te repareren en in een ander level moet je iemand beschermen die wordt lastig gevallen. Als je deze objectives haalt, worden verborgen onderdelen in een level opeens toegankelijk.
Het is opvallend hoe hoog de scores zijn geworden. Dankzij de Reverts is het mogelijk om een paar honderdduizend punten meer te halen en daarom zijn de High, Pro en Sick objectives aangepast. Als je de scores voor het eerst ziet, is het even schrikken geblazen maar je zult snel door hebben hoe je de Reverts kunt gebruiken om nog hogere scores te halen.

ALS DE LENTE KOMT....

Tony Hawk 3 is voor een groot deel gericht op de multiplayer support die het spel kent. In Amerika kun je al online met je PlayStation 2 maar hier in Europa moeten we nog tot de lente wachten. Dat komt goed uit want dan heb je lekker de tijd om de ultieme skater samen te stellen en hem helemaal op te poweren.
Net zoals in de voorgaande delen is er weer een optie waarin je zelf je eigen skater kunt fabriceren. Neversoft is niet lullig geweest en heeft deze feature zo ontzettend veelzijdig gemaakt dat het zeer onwaarschijnlijk is dat je in een online game dezelfde soort figuur tegenkomt. Als jij een character wilt met een ooglapje en zwemvliezen dan is dat geen enkel probleem.

DE ULTIEME SKATEGAME

Het lijkt me logisch dat deze game alleen interessant is voor skaters en gamers die geïnteresseerd zijn in skaten. Het is logisch dat Neversoft zich ook helemaal richt op deze doelgroep en het is de reden dat alle Tony Hawk games zo'n enorm succes zijn geworden.
Ik twijfel er niet aan dat dit derde deel nog veel meer succes zal oogsten want iedereen die het speelt wordt er gewoon helemaal door opgeslokt. Tony Hawk Pro Skater 3 is gewoon de ultieme skategame en er is geen enkel ander spel dat daar ook maar in de buurt van kan komen. ◄



"Heeft u deze plank ook een maatje groter. Hij knelt bij de hiel."



Het is deze jongens kennelijk nooit uitgelegd dat de kant met de wieltjes op de grond hoort.



Wat een ongelofelijke lefgozer. Twee politiewagens in de buurt en die gast durft gewoon een noseslide te maken. Bizar!

PC

SCORE **68**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
7	8	7

Don't try this at home, kids! Beschouw Hooligans als een funny spel en doe verder normaal, dan is er niets aan de hand en kan Nederland weer rustig slapen.





Toen de fans van Bayern München hun vorig seizoen gegraven kuilen kwamen opeisen, sloeg de vlam in de pan.

HOOLIGANS
STORM OVER EUROPE

Welk spel is de laatste maanden het meest in het nieuws geweest? Nee niet Metal Gear Solid 2 en zelfs niet de Harry Potter games. Het was Hooligans.

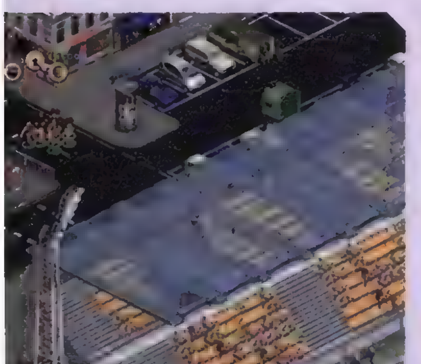
De KNVB wilde Hooligans verbieden. Wat een onzin! Het is gewoon een spel dat een gewelddadig onderwerp overgiet met bakken humor. Echt, ik zie het verschil niet tussen deze game en pak hem beet Age of Empire of C & C: Red Alert 2. In alledrie slacht je de tegenstander af en mol je hun gebouwen.
Slechts de units zijn hier anders; Gabbers en Bikers in plaats van NOD-units en Romeinen.
Oké, het onderwerp van Hooligans komt wat dichterbij. Voetbalvandalisme ligt gevoelig. En terecht want het is walgelijk dat een stel gestoorde vandalen de boel verknalt. Maar dat is een andere discussie; het gaat hier om de vraag of je een Hooligans-spel wel mag maken?

SMAKELOOS

De PU redactie vindt van wel. Ten eerste omdat we tegen censuur zijn (al zijn er altijd grenzen natuurlijk). Wij achten gamers of de ouders van jonge gamers slim genoeg om te bepalen wat wel of niet kan.
Ten tweede verheerlijkt Hooligans het voetbalvandalisme niet. De aktie en beelden zijn zo over de top, dat je eerder gaat lachen dan dat je er agressief van wordt of er begrip voor opbrengt. Hetzelfde effekt als bij Carmageddon dus. Volkomen onschuldig allemaal en leuk als je er van houdt.
Komen we bij een andere kwestie: word je door het spelen van Hooligans een voetbalvandaal. Nee! Complete onzin. Iedereen die normaal is opgevoed en weet wat wel en niet kan, zal gewoon fun hebben met dit spel. En wij denken dat 99% van de Nederlandse bevolking aan deze voorwaarden voldoet. Waarom zouden we dus een spel verbieden voor een klein groepje idioten dat steevast doordraait en dat ook wel had gedaan zonder computerspelletje als mogelijke aanleiding.
Trouwens KNVB, als jullie gelijk hebben en alle hooligans in de Multiplay mode van dit spel hun vetes gaan uitvechten, wat lullen jullie dan; dan zijn alle problemen rond de stadions toch voorbij?

GABBERS EN BIKERS

Goed, nu ik heb uitgelegd hoe de PU tegen het spel aankijkt, kan ik eindelijk iets over Hooligans zelf zeggen. Het is geen briljante RTS geworden. De humor (ziek of niet) vergoedt echter veel.
Hooligans heeft middelmatige graphics, iets te kleine maps, een redelijke besturing, een goede Multiplay mode en een pittige AI.
Je reist als hooligan jouw club achterna door Europa. In elke stad dien je een missie te volbrengen. Die kan bestaan uit het slopen van het vijandelijke supporterscafé of het bereiken van het vijandelijke stadion.
Jouw groep bestaat uit leiders en veldtroepen. Dit zijn gabbers, hooligans met een bivakmuts, bikers et cetera, met elk specifieke capaciteiten.
Nieuwe units verkrijg je door rondjes te geven in de bar of door ze te kopen. Het geld verdien je met plunderen van winkels. Gevechten ga je aan met je knuisten of met stenen. In latere missies kun je ook wapens en knuppels gebruiken.
Tijdens die battles doet zich het grootste minpunt van de game voor; de tegenstanders zien er op de kleur van de shirts na, hetzelfde uit (zelfde manschappen) en dus worden de battles onoverzichtelijk. Dit, samen met de lastige AI, maakt de missies erg moeilijk. Als je al agres-



"Schijt, lopen we al drie uur te zoeken en nog geen stadion te zien."



De meesten hadden zich toch wat meer voorgesteld van het Gelredome.



"Mannen, stop die boksbeugels weg en geniet eens van die fraaie architectuur."



Niks aan de hand, er struikelde wat van die gasten over de zijlijn.

Darxabre Games / Tel: 020-4279727 / www.darxabre.nl

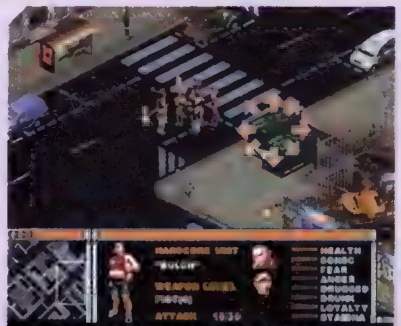


J.J.

sief wordt van de game, dan is het vermoedelijk door de hoge moeilijkheidsgraad.

WE ARE LOADING

De kneuterigheid van het spel wordt voor een deel vergoedt door de humor. Ik zal wat voorbeelden geven. Het begint bij het laden. Dan hoor je namelijk voetbalsongs (bijvoorbeeld We are the Champions), maar dan met de tekst 'We are loading, and you are waiting'.
Ook de tussenfilmpjes zijn hilarisch. De developer speelt zelf de hoofdrol. Vooral Jason schittert als hooligan met een slechte blaas. De Engelse voice-over ingame is waanzinnig. Wanker hier en bitch daar.
Ook de bewegingen van de karakters zijn om te gillen. Druk je op het chanting of het music logo, gaan die dikke skins boogiën en de gabbers hakken op keiharde hardcore.
En tja resourcemanagement met pillen, drank en hoeren is wel herkenbaarder dan het verzamelen van manna of tiberium. Nu ja, voor gamers boven de 18 dan, anders krijgen we weer boze brieven. ◄



"Onthouden jongens: links kijken, rechts kijken en dan weer links."



Veel belangstelling voor de preek van dominee Van Gaal.



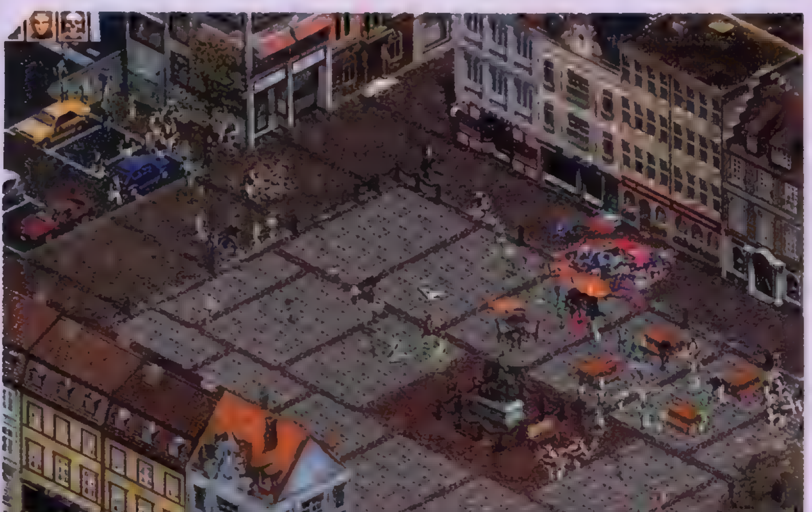
"Bertus is effe verhaal halen. Het schijnt dat die motormuis in 1997 op de supportersborrel onze Bertus geen gelukkig nieuwjaar heeft gewenst."



Al is de politie nog zo snel, een baksteen achterhaalt 'm wel.



Trainingskamp voor beginnende hooligans.



Als je dit ziet, kun je haast niet wachten tot het lente is en je weer lekker op een terrasje kunt zitten.

COLUMN JASON GARBER



Jason Garber is dé man achter Hooligans en letterlijk en figuurlijk een markant type. Twee meter de lucht in, dik honderd kilo en een hanenkam. Het 'spraakmakende' spel plus het feit dat Jason de bizz als zijn broekzak kent, deed ons er toe overgaan hem te vragen voor een maandelijkse column. Ennuh, een developer die Hooligans durft uit te geven, zal vast geen blad voor de mond nemen...

'Het is dinsdagochtend en terwijl ik het pand binnen loop hoor ik het gejuich van voetbalsupporters en getallen die heen en weer geroepen worden: "76, 23, 19, ja klopt!!" Het is multiplayer testing, alles loopt synchroon. Op mijn monitor hangt een briefje: "Jason, kattenvoer!" Dat is momenteel echter de minste van mijn problemen.
Ik ben Jason Garber en werk in de gamesindustrie in Nederland. Wat doe ik? Ik maak spelletjes. En deze keer niet zomaar een spelletje. Mijn team en ik hebben een taboe aangeboord in de spelletjeswereld door het spel Hooligans: Storm over Europe te maken. Een Real Time Strategy game met een setting die mensen het ergste doet vrezen.
We hebben het hier echter niet over een Anthrax-across-America game of een WTC flightsimulator maar gewoon over een ordinair oorlogsspelletje. Het enige dat anders is aan dit spel is dat ik, als bedenker van dit "kwaad", besloten had om het te laten afspelen in de tegenwoordige tijd met als onderwerp Hooligans. En daar begon de ellende.
Elke potentiële consument die ik sprak gedurende de afgelopen twee jaar was zeer enthousiast over het produkt. Echt elke publisher zag de potentie van de titel, ongeacht de problemen en controverse over de titel en inhoud van de game. Dus dat beloofde veel goeds.
Maar toen kwamen de winkels die hun handen er niet aan wilden branden. En dus werd het schier onmogelijk om het spel aan de consument aan te bieden. Ze vinden Hooligans te erg.... Ze verkopen wel andere geweldadige spelletjes en harde porno, maar dit kan echt niet. Zelfs de bank krabde zich achter de oren. Willen we wel in zee gaan met zulk schorriemorrie?
Natuurlijk denk je dan; de oplossing staat voor de deur: Internet verkoop. Zet het op internet en sell, sell, sell! Ja natuurlijk, maar als de credit card afhandelaar op internet ook vraagtekens zet bij het Hooligans, hoe los je dat dan op?
Wel porno en andere dingen verkopen maar niet een spelletje met Hooligans. Een spelletje dat zelfs in Nederland taboe is, wie had dat ooit gedacht?

DREAMCAST

Amuze / Sega / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.amuze.com

SCORE 87

GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 9

Headhunter is de Syphon Filter van de Dreamcast en ik raad elke trotse DC bezitter aan om deze game op een of andere manier in huis te halen.

BORIS



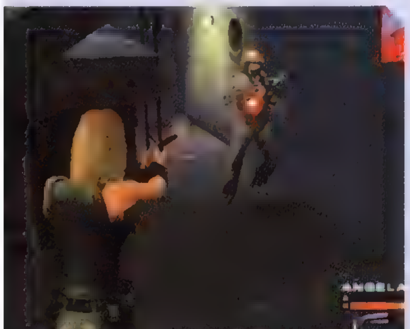


Deze kerel had natuurlijk de rol van Solid Snake over moeten nemen en niet iemand die de baard nog in de keel moet krijgen. Dan had 't er ongeveer zo uitgezien.

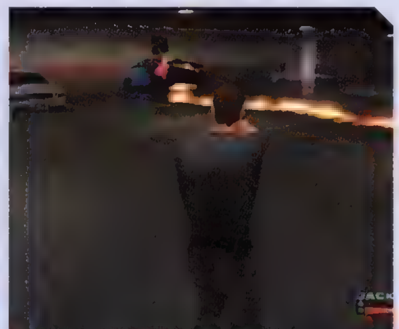
HEADHUNTER

De Dreamcast heeft zijn galgemaal eigenlijk al gehad maar onverwacht is er nog een heel lekker toetje.

Headhunter speelt zich af in de toekomst en zoals Dre al opmerkte in de PU van December is het altijd gesodemieter in de toekomst. Geen wonder dus dat er in een futuristische stad in Californië weer stront aan de knikker is en de anti misdaad organisatie ACN (anti crime network) flink in de problemen zit. De grote baas van de organisatie is vermoord en de stad dreigt in chaos te vervallen als er niet snel iets gebeurt. Gelukkig is de dochter van de vermoorde baas, Angela Stern, zo slim om huurmoordenaar Jack Wade erbij te betrekken. Jack heeft zo zijn eigen problemen maar gelukkig is hij wel bereid om het mooie meisje een dienst te bewijzen. Kan hij gelijk uitzoeken waarom hij zo versuft wakker werd in het ziekenhuis en hoe het nou precies zit met die illegale handel in organen die de laatste tijd weer de kop opsteekt.



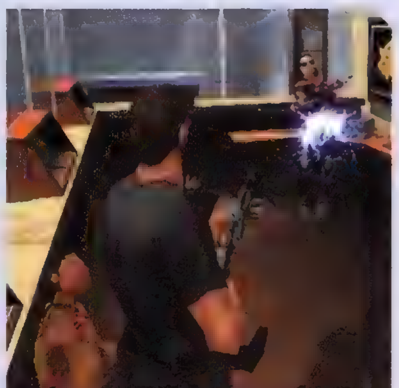
"Roomservice, special delivery: blauwe bonen met leversaus!"



Eikel, wil wegrijden en heeft z'n bomschoenen nog aan.



Nondeju, dien gast rijdt als ene BOB met een kratje op.



"Zo, jouw organen zijn zelfs illegaal niet meer te verhandelen."

GOED GEJAT

Headhunter is zo'n spel waarbij je gewoon kunt zien dat de makers veel plezier hebben gehad tijdens het maken ervan. Het spel leent schaamteloos de betere momenten uit Metal Gear Solid en Resident Evil en doet verder ook helemaal geen moeite om dat te verbergen. Sterker nog; het oude gezegde "beter goed gejat dan slecht verzonnen" bewijst zijn gelijk opnieuw.
Headhunter is namelijk verrassend luchtig en misschien is het wel daarom dat je het voor de hand liggende verhaal als zoete koek slikt en geen enkele moeite hebt om je in no time in de schoenen van Jack Wade te verplaatsen.
Misschien helpt het ook wel dat hij op een vette motor rijdt en dat het al de bomb is om gewoon een beetje door de stad te scheuren. Ik ben geen echte motor freak maar de stijl van Jack is super dik. Daarover bestaat geen enkele twijfel.

JOHN WOO STIJL

Het rijden op de motor is de basis van het spel. Als je dat onder de knie hebt, kun je met Jack overal gaan.
Je zult al snel de eerste missies hebben uitgevoerd en op dat punt ben je vertrouwd met de puzzel en aktie elementen in het spel. Dan wordt het pas echt leuk.
De gameplay leunt zwaar op het Stealth principe dat we kennen van



Verdacht... een bomschoenenzaak die uitverkoop houdt.

Metal Gear Solid. Dat is niet verkeerd want een beetje spanning is altijd welkom. Gelukkig is er ook genoeg aktie en als die eenmaal losbarst, zit je gelijk midden in Terminator 2. Vette shit waar John Woo zich niet voor zou schamen.
Jack kan weg duiken, rollen en kruipen en dankzij de super strakke besturing zul je nooit gefrustreerd worden door obstakels en vreemde situaties. Ik zou bijna durven zeggen dat de besturing van headhunter beter is dan de besturing van Metal Gear Solid.

NONCHALANT

Het verhaal wordt ondertussen verteld door middel van FMV's. Soms zijn dit scènes en soms hele nieuwsberichten op TV. Het is in ieder geval altijd goed gedaan en ik heb met plezier het verhaal gevolgd.
Dat komt niet in de laatste plaats omdat ook hier weer zo'n nonchalante sfeer hangt. Het klinkt misschien simpel maar ik vind het echt een verademing om een spel te spelen dat is gemaakt door een team dat zichzelf niet zo verschrikkelijk serieus neemt. Thank god voor de Zweden want dat is iets dat je van de over het paard getilde Amerikanen en wereldvreemde Japanners niet snel zult zien. ◄

GRATIS

VOOR NIEUWE ABONNEES

Techno eJay of Dance eJay 2

TECHNO eJAY 2

Mix zelf je techno-hits!
Met deze software verander je je PC in een echte sound machine.
Makkelijk in gebruik en met 3000 vette Techno sounds zoals Big Beats, Electro, Trance, Underground en nog veel meer.

SYSTEEMEISEN
Windows 95, 98 of NT • 16 MB RAM • CD-ROM Drive • 40 MB vrije disk ruimte • 16 Bit geluidskaart

WINKELWAARDE € 47,64 (FL. 98,-)

DANCE eJAY 2

Welcome to the world of DANCE
Met 32 tracks, video animator en meer dan 5000 nieuwe samples.
Let the fun really begin!

SYSTEEMEISEN
Windows 95, 98, ME, 2000 en Windows NT • 32 MB RAM • CD-Rom Drive • 100 MB vrije disk ruimte • 16 Bit geluidskaart

WINKELWAARDE € 31,75 (FL. 70,-)



OF



Bij een jaarabonnement op

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

Word nu abonnee van Power Unlimited. Kies je als welkomstcadeau een van de twee welkomstgeschenken, dan betaal je voor 12 nummers € 33,60. Je kunt ook kiezen voor een eenmalige korting. Je betaalt dan slechts € 28,- voor 12 nummers (2 gratis!).

Vul de kaart in of
Bel: 023-5566789

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-7762233. Het welkomstgeschenk van je keuze krijg je dan thuisgestuurd. Je kunt natuurlijk ook kiezen voor de korting.

Abonneren kan ook via www.powerweb.nl

Ook Codemasters behoorde tot de vele afwezigen op de afgelopen ECTS. En nu andere partijen zoals Activision en Microsoft dat inmiddels weer met een Activate en X01 goed gemaakt hebben, kun je natuurlijk niet achterblijven. Op naar het CodeFest!

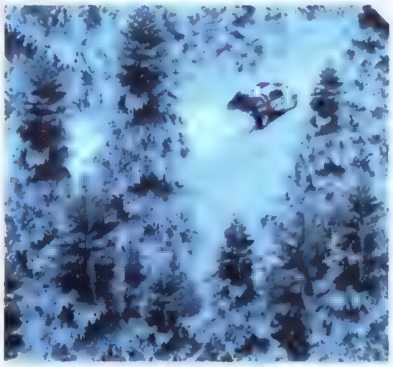
CODEMASTERS LINE-UP 2002

Codemasters was van plan haar hele line-up voor 2002 te showen want naast Colin McRae Rally 3 en Operation Flashpoint Red Hammer (zie pagina 33) hebben ze dit jaar nog veel meer voor ons in petto. De eerste van de twee dagen Codefest brachten wij drinkend en gokkend op een boot over de Themes door. Helemaal niet erg, ware het niet dat dit betekende dat we de volgende dag slechts een schamele twintig minuten tijd per game kregen. En dan gold voor de meeste titels ook nog eens het kijken-niet-aankomen-principe. Goed, dan maar wat eerste indrukken.

COLIN MCRAE RALLY 3

De grootste aandacht ging natuurlijk uit naar de rallygame waar de halve wereld op zit te wachten. Je kunt je dus wel voorstellen hoe zwaar de teleurstelling was toen bleek dat we het slechts met een filmpje van 3 seconden moesten doen. De worstjes van mijn ontbijt maakten zowat spontaan hun rentree! Er zat maar een ding op, vragen stellen en het voorlopig met beloftes doen.
Colin McRae Rally 3 zal naar verwachting dit najaar op PC, PS2 en Xbox verschijnen en gaat zich meer fokussen op jou als rally coureur. Jij bent natuurlijk Colin en je moet samen met je bijrijder Nicky en het gehele Ford team een serie kampioenschappen zien te winnen. Niet enkel je stage clearen dus maar meer interaktie en verhaal dan in de vorige delen.
Helaas was het korte filmpje (Xbox versie) ook nog eens vanuit een helikopterview waardoor er weinig over veldopbouw en omgevingsdetail te zien was.
Wat we kunnen verwachten zijn bredere tracks, verschillende weersomstandigheden plus het gevolg daarvan op de ondergrond en meer interaktiviteit met de omgeving.





Kortom, de dingen kunnen kapot! Tof, want ik heb het altijd erg vreemd gevonden als mijn auto met hoge snelheid tegen een lullig paaltje, laat staan een groot uitgevallen grasspriet abrupt tot stilstand kwam. Van de auto's zelf komen meer onderdelen los en het onderdeel dat erachter zit, zal duidelijk herkenbaar zijn.
Klinkt dus weer goed allemaal maar het gaat natuurlijk om de handling en gameplay. Eerst spelen, dan geloven is immers het motto.

DTM RACE DRIVER

Uit een onderzoekje van Sony is laatst gebleken dat bijna de helft van de games niet uitgespeeld wordt (shame on them!) en volgens Codemasters heeft dat alles te maken met het gebrek aan betrokkenheid bij veel games. Kortom, je zet er een hoofdpersoon en een goed verhaal in en men wil het einde zien.
DTM Race Driver wordt een van de eerste racesims met een doorlopend verhaal. Je speelt de zoon uit een bekende racefamilie en moet je als rookie niet alleen tegenover je sponsoren maar ook tegenover je succesvolle broer zien te bewijzen.
Uit een van de cutscenes bleek dit een vrij jaloers mannetje te zijn die het niet echt digt als jij hem het snot om de oren rijdt. Dit kan bijvoorbeeld weer uitmonden in een ruzie met als gevolg dat hij jou in een volgende race een flinke tail-whipe zal proberen uit te delen.
Alhoewel het overgrote deel van de game gewoon uit racen zal bestaan, kan ik mij voorstellen dat je op deze manier de ervaringen van een coureur een stuk intenser beleeft. Het is niet alleen de auto besturen maar ook nog eens rekening houden met bijkomende omstandigheden. Iets waarmee coureurs normaal gesproken ook te dealen hebben.
Daarnaast is het zeker voor degenen die moe worden van al die pre-settings en stat's een welkome afwisseling dat ze zich hier nu niet meer in hoeven te verdiepen.
Ook op grafisch vlak lijkt de game uitstekend te gaan scoren.
DTM Race Driver wordt rond juni op PC, PS2 en Xbox verwacht en is er dus zeker eentje om in de gaten te houden.







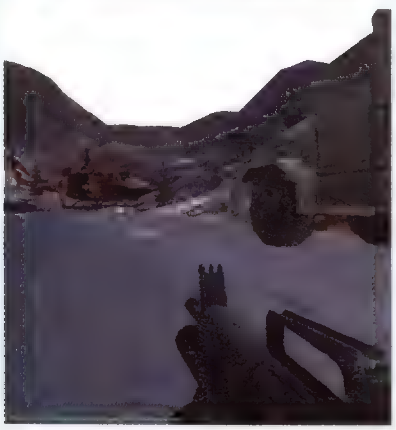
DUTCH GREED

Op de vooravond van de presentaties werd de aanwezige pers (89 man uit heel Europa) op een boottochtje over de Themes getrakteerd. Met aan boord genoeg drank om Herman Brood tot leven te wekken, betekende dat trossen los en hijsen dus.
In de loop van de avond kregen we allemaal honderd pond aan casinomuntjes en een simpele opdracht: maak er op een van de Black-Jack of Crabs tafels zoveel mogelijk geld van. Nou loopt in het echt het zweet al door mijn bilnaad als ik een keer mijn inzet verdubbel maar spelen met gekregen geld geeft er een hele nieuwe dimensie aan.
Zo ook bij mijn twee Nederlandse collega journalisten want aan het eind van de avond waren het de drie Hollanders die er met de prijzen vandoor gingen. Binnenkort een avondje Lido mannen?

IGI 2: COVERT STRIKE

Het eerste deel van deze PC-shooter kenmerkte zich door de enorme grote velden, het uitgebreide wapenarsenaal maar helaas ook door de wat sloppy AI van de tegenstanders. In deze sequel trek je wederom met ex-SAS'er David Jones ten strijde. Ditmaal zal Jones naar Rusland, Libië en China afreizen om daar vooral in stedelijke omgevingen zijn opdrachten te volbrengen. Gebruik maken van strategische punten van de omgeving wordt dus des te belangrijker. Geronimo roepen en naar voren struinen levert je alleen extra kogels op, in je borst welteverstaan.
De demonstratie die een van de medewerkers van Codemasters gaf was helaas op een vrij makkelijke moeilijkheidsgraad, dus over de AI viel nog weinig te zeggen. Beloofd is echter dat deze behoorlijk onder handen is genomen, waardoor tegenstanders bijvoorbeeld eerst elkaars hulp zullen inschakelen voordat ze risico's nemen.
Een andere belangrijke aanpassing is dat saven nu overal mogelijk is, zij het dat het spel wel gewoon doorloopt. In het heetst van de strijd saven betekent dus je ondergang. Uiteraard zijn de gebruikelijke multiplayer opties van de partij.
De release van IGI 2 staat momenteel gepland voor het tweede kwartaal van dit jaar.









MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

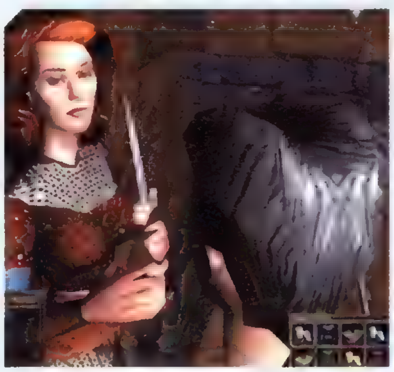
De eerste virtuele verschijning van Mike op de PSX was geen kassucces. Kijk je naar alle boksgames tot nu toe gemaakt dan is dat op het humoristische Ready 2 Rumble na nog geen enkele publisher gelukt. Blijkbaar is het erg moeilijk een goed verkopende, realistische boksgame te maken.
Misschien dat daar in april op de PS2 en Xbox verandering in wordt gebracht. MTHB heeft in ieder geval een aantal sterkte punten, zoals het kunnen trainen van vaardigheden, zichtbare schade op het gezicht, veel verschillende stoten en ontwijk manoeuvres en zelfs een aantal illegal moves zoals het geven van een kopstoot (oortje bijten, anyone?).
Er zijn zestien bestaande zwaargewichten in het spel opgenomen, zoals Tim Witherspoon en Larry Holmes, allemaal met hun sterke en zwakke kanten. Vreemd genoeg kun je er niet gelijk voor kiezen met Tyson te boksen maar zul je je weg omhoog moeten knokken om uiteindelijk tegenover hem te komen staan (leuk vooruitzicht!). Win je, dan zul je hem unlocken. We zijn benieuwd!

EN DE REST

Dan nog even een korte opsomming van enkele andere games die wij in dit jaar onder het Codemasters label kunnen verwachten.



Zo is daar **Prisoner of War**, waarin je je als krijgsgevangene laat opsluiten teneinde geheime informatie in te winnen alvorens weer te onsnappen. Rond de tijd dat je je bikinilijntje weer moet scheren op PC, PS2 en Xbox te verwachten.



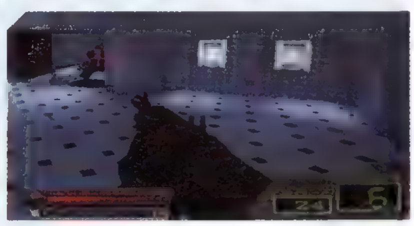
Als enkele maanden daarna de regen de mascara uit je ogen spoelt, zal **Dragon Empires** zijn intrede doen, een massa multiplayer online role playing game (tong verzwikt!) zonder einde.



En als het vervolgens te glad wordt om hakjes te dragen kunnen we binnen aan de slag met **Ultimate Blade of Darkeness**. Een bloederige ledematenhakker voor 18+'ers, exclusief voor de Xbox. Allemaal games waarop we later natuurlijk uitgebreid terugkomen.
En dan maakte Codemasters vlak voor onze deadline nog bekend een tweetal PC toppers naar de PS 2 te gaan brengen. Ten eerste de space shooter **Star Trek Voyager: Elite Force**, waarvan de PC versie maar liefst een 90 wist te scoren.



De verwachtingen rond deze PS2-versie zijn dus erg hoog gespannen, temeer omdat men ook nog eens verbeterde graphics, nieuwe gameplay mogelijkheden en de werkelijke stemmen van onder andere Janeway en Tuvok belooft.
De tweede game behoeft al helemaal geen introduktie. Tenminste, als de klassieker **Soldier of Fortune Gold** je niets zegt, dan ben je ofwel net geboren dan wel het blad van je achterkleinzoon aan het lezen.



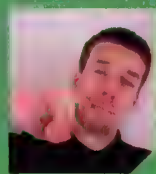
Lang hoef je niet op beide games te wachten; ze staan gepland rond de tijd dat je je benen gaat harsen. Binnenkort de reviews dus.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Jongens, jongens (en meisjes natuurlijk) wat een game is dit toch! Weken heb ik geen zonlicht gezien. Ik moest en zou alles maar dan ook alles over GTA 3 te weten komen. En dat is heel wat.
Vandaar ook dat deze en de volgende Eeuwig Leven in het teken staan van GTA 3. Deze maand vind je deel 1 van de zeer uitgebreide walkthrough maar natuurlijk heb ik ook weer een aantal zeer verse cheats voor jullie verzameld.

JEROEN



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (1 gulden per minuut)
België: 0900 - 10 800 (18 franc per minuut)

Sony PlayStation Lijn:
Nederland: 0909 - 90 00 000 (99 cent per minuut)
België: 0900 - 00 000
(hoogtarief 6,05 franc per 20 seconden,
laagtarief 6,05 franc per 40 seconden)

PSX

TONY HAWK PRO SKATER 3

Dunne skater
Pauzeer de game, hou L1 ingerukt en druk dan 4 keer ✕, ○, 4 keer ✕, ○, 4 keer ✕, ○

Dikkere skater
Pauzeer de game, hou L1 ingedrukt en druk dan 4 keer ✕, C, 4 keer ✕, C, 4 keer ✕, C

Perfekte balans
Haal alle goals in het spel en ook goud in alle competities in Career mode met Steve Caballero.

Darth Maul
Haal alle goals in het spel en ook goud in alle competities met een karakter in Career mode.

Officer Dick
Haal alle goals in het spel en ook goud in alle competities in Career mode met een zelf gemaakte skater.

Wolverine
Haal alle gaps in alle normale levels met een skater.

Kid mode
Haal alle goals in het spel en ook goud in alle competities in Career mode met Tony Hawk.

Disco mode
Haal alle goals in het spel en ook goud in alle competities in Career mode met Officer Dick.

Turbo mode
Pauzeer de game, hou dan L1 ingedrukt en druk C, ∩, ○ en △

Bjorn Cleton I Capelle a/d IJssel





PC

EMPIRE EARTH





Druk in het spel op [enter], voer een van deze codes in en druk daarna weer op [enter] om de code te aktiveren.

Code	Resultaat
my name is methos	Alle resources en volledige map
atm	+1000 Gold
you said wood	+1000 Wood
rock&roll	+1000 Rock
creatine	+1000 Iron
asus drivers	Volledige map
somebody set up us the bomb	Win level
ahhhcool	Verlies level
display cheat	Print alle cheats
the big dig	Verlies al je Resources
boston rent	Verlies al je Gold
uh, smoke?	Verlies al je Wood
headshot	Verwijdert objekten van de map
brainstorm	Snel bouwen

Harold Jacob I Maastricht

PC

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Druk eerst op [enter] op het numerieke toetsenbord, tik vervolgens een van de onderstaande cheats.

TeamShadow	Onzichtbaar team
Superman	God mode
TeamSuperman	God mode voor hele team
Ammo	Oneindige ammo
Refill	Ammo herladen
UnlockHeros	Alle helden beschikbaar
Autowin	Voltooi het level

Yannick Verhoeven I Oosterhout



PC

PARKAN, IRON STRATEGY

Voeg de volgende regels toe aan [CS] deel van Iron_3D.ini

INVULNERABILITY=1
Held onsterfelijk
FULL_RESEARCH_TREE=1
Bouw alles zonder research
WINDOW_MODE=1
Speel het spel in een klein scherm

Je kan ook 'ImmortalHero = 0' naar 'ImmortalHero = 1' in de Behavior.ini zetten, zodat je hero oneindig ammo heeft.

RPG Fan I Internet



GBA

TIP VAN DE MAAND — DOOM

Pauzeer het spel, hou L en R vast en voer de volgende codes in.



A A B A A A A A	God Mode
B A A A A A A A	Computer map
B B A A A A A A	Radiation suit
B B B A A A A A	Invulnerability (tijdelijk)
B A B A A A A A	Berserk Mode
A B B A A A A A	Alle weapons/guns
A B A A B B B A	Level skip

Raymond Bas I Arnhem

PS2

NHL HITZ

In het versus screen kun je weer die symbooltjes invullen. Hieronder staan de cheats. Staat er bijvoorbeeld 1-2-3 left, dan toets je dus ●, 2 ⊗ ●, 3 ⊗ ●, left.

Infinite Turbo	4-1-3 right	Bulldozer puck	2-1-2 left
Turbo boost	0-0-2 up	Tennis ball	1-3-2 down
Big hitz	2-3-4 down	Big head player	2-0-0 right
Late hitz	3-2-1 down	Huge head player	3-0-0 right
Hitz time	1-0-4 right	Big head team	2-2-0 left
No crowd	2-1-0 right	Huge head team	3-3-0 left
Pinball boards	4-2-3 right	Snow mode	1-2-1 left
Show shot speed	1-0-1 up	Rain mode	1-4-1 left
Show the team's hot spot	2-0-1 up	Domino effect	0-1-2 right
No fake shots	4-2-4 up	Win fights for goals	2-0-2 left
No puck out	1-1-1 down	Skills versus	2-2-2 down
No one-times	2-1-3 left	First to 7 wins	3-2-3 left
Big puck	1-2-1 up	Meer tijd om codes in te voeren	3-3-3 right
Huge puck	3-2-1 up	Schakel vorige code uit	0-1-0 up

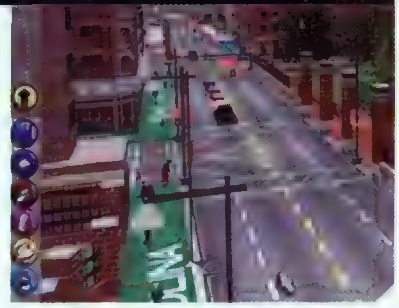


CHECK DE CHEATS VOOR:

Doom	(GBA)	Parkan: Iron Strategy	(PC)
Empire Earth	(PC)	Return To Castle Wolfenstein	(PC)
GTA 3	(PS2)	Tom Clancy's Ghost Recon	(PC)
Monopoly Tycoon	(PC)	Tony Hawk Pro Skater 3	(PS2)
NHL Hitz	(PS2)		

PC

MONOPOLY TYCOON





CHEAT

Als je het spel heel makkelijk wilt uitspelen, moet je eerst een goed blok helemaal volbouwen en dan een veiling starten. Als de veiling begint, moet je het spel snel saven en helemaal afsluiten. Als je die game dan loadt, biedt niemand op dat stuk grond dus koop je het voor de laagste prijs.

Doe dit in de eerste beurt zo snel mogelijk want als je het voor 6 uur in de morgen doet, hoef je geen huur over al je bedrijven te betalen en is die rekening heel laag. Doe hetzelfde bij alle nutsbedrijven (elektriciteit, water...) en bij de stations. Dan loop je 's ochtends gewoon met zo'n 5000 winst. En dan zijn die levels wel heel erg makkelijk.

Ook stoppen de tegenstanders (bijna helemaal) met bouwen en groeien als je deze cheat hebt gebruikt.

TIPS

Volgorde

Meestal staat er dat ze boeken en kleding willen. Bouw eerst een krantenkiosk, slager, groenteboer en melkboer want dan verkoop je snel. Bouw daarna op diezelfde dag nog kleding- en boekenwinkels en je verkoopt als een trein.

Veel verkopen

Als het om die missies gaat waarin je als eerste zoveel mogelijk verkopen moet hebben, bouw dan gewoon overal een krantenkiosk, slager, melkboer en groenteboer en zet de prijzen zo laag dat je nog net wat winst maakt, op deze manier heb je zo 1000 verkopen.

Tijdverspilling

Verspil in het begin niet te veel tijd aan het mooi maken van je gebouwen, doe dat pas later.

Dubbeltje

Als je naast een gebouw van de concurrentie een zelfde gebouw plaatst en er een dubbeltje goedkoper je spulletjes verkoopt, gaan ze allemaal naar jou.

Bonuslevel

Als je alle levels hebt uitgespeeld, word je gevraagd een megapolitan te bouwen. Als je dit doet, kom je in een level waar je geen missies hebt, 200.000.000 krijgt en vrij mag gaan bouwen.

Eric I Internet

PC

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Start het spel en dan een willekeurige level. Open vervolgens de console met ~. Tik in de console: \dir maps. Zoek een levelnaam en tik dan: \devmap levelnaam. Nu zie je in beeld cheats activated. Begin nu een nieuw spel of laad een oud spel. Voer een van de volgende cheats in de console in.

\god	godmode on/off
\noclip	clipping on/off
\give all	give all weapons & max ammo
\give armor	give armor
\give health	give health
\give stamina	give stamina

RPG Fan I Internet



POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

GTA WALKTHROUGH DEEL 1

STAD: PORTLAND

Missie: Give Me Liberty
Taak: Vind het safehouse, kleed je om en neem 8-Ball mee naar Luigi.

Pak de auto met die grote blauwe pijl erboven. Volg nu simpelweg het rode ikoontje tot je bij jouw safehouse bent. Nadat je jezelf omgekleed hebt, spring je weer in de auto en rijd je naar Luigi´s Sex Club 7 (het blauwe stipje).

OPDRACHTGEVER: LUIGI GOTERELLI

Missie: Luigi´s Girl
Taak: Steel een auto, haal Misty op en breng haar terug naar Luigi.

Steel een auto en volg het groene stipje op je map. Ze staat op je te wachten bij het ziekenhuis. Stop voor haar neus en ze zal instappen. Nu rijd je haar eenvoudig naar Luigi terug.
Nadat je deze missie hebt gehaald, verschijnt er een L op je map. Nu kun je steeds hier terugkeren als je een andere opdracht wilt van Luigi.

Missie: Don´t Smacka Ma Bitch Up
Taak: Geef een pusher een pak slaag met een honkbalknuppel. Steel zijn auto en geef die een ander kleurtje. Breng vervolgens de wagen naar de aangegeven lokatie.



Pak de honkbalknuppel van de straat, steel een auto en volg het ikoontje op je radar. Je zult aankomen in het havengebied. Nu zie je de spankpusher en is het een kwestie van uitstappen en hem een pak slaag geven.
Na de boodschap, respray the car, stap je in de auto en breng je 'm naar de Pay and Spray shop. Ook dit is aangegeven met een ikoon. Nadat je de wagen een ander kleurtje hebt gegeven, breng je de wagen naar de aangegeven lokatie

Missie: Drive Misty For Me
Taak: Haal Misty op van Hepburn Height en breng haar naar Joey Leone's garage.

Steel een auto en volg het ikoontje op je map. Als je op het gemarkeerde gebied staat, moet je op de toeter drukken (standaard L3) om Misty in je auto te krijgen. Rij nu naar Joey's garage om Misty af te zetten. Nu hoor je meteen van Joey dat hij ook nog wel wat werk voor je heeft. Er verschijnt een J op je map. Straks zal ik zijn missies uitleggen. Als je meteen naar buiten gaat hoor je een telefoon rinkelen. Als je opneemt krijg je opdrachten van de eigenaar van Bitch 'n Dog Food. Ook hier ga ik apart op in.



Missie: Pump Action Pimp
Taak: Haal een pistool bij AmmuNation en schakel een pimp uit die zich op Luigi's grond ophoudt.

Steel een auto en rij naar AmmuNation (groene stip) loop het steegje in en pak het pistool. Vervolg je weg nu naar de pimp. Ze zitten in een auto dus je kunt verschillende dingen ondernemen.
Beuk de wagen net zolang tot ze uitstappen. Ze komen er echter niet zo makkelijk uit. Als ze uitgestapt zijn is het een kwestie van simpelweg over ze heen rijden.

Missie: The Fuzz Ball
Taak: Haal een aantal hoertjes op en zet ze af bij het politie bal.

Je hebt er gelukkig maar 4 nodig om deze missie te halen. Het is handig als je een wagen onder je kont hebt waar tenminste 3 tot 4 hoertjes inpassen. Je kan dan achter elkaar de hoertjes (aangegeven met stippen) ophalen en afleveren op het adres.

OPDRACHTGEVER: JOEY LEONE

Missie: Mike 'Lips' Last Lunch
Taak: Steel de auto van Mike bij de bistro, hang er een bom aan en zet hem weer op zijn plek. En dat alles binnen 5 minuten.

Voor deze missie moet je een snelle auto onder je kont hebben. Race zo snel mogelijk naar de bistro (ikoontje) steel de auto met die grote blauwe pijl. Rij nu naar 8-Ball (wordt aangegeven) en rij de garage in. Breng hem hierna weer terug naar de Bistro.
Denk erom dat je de wagen heel laat anders moet je ook nog even langs de Pay and Spray shop en dat kost 1000 dollar.
Als je de wagen parkeert druk dan op circle om de bom op scherp te zetten. Stap uit en geniet.

Missie: Farewell 'Chunkey' Lee Chong
Taak: Je moet Lee Chong uitschakelen.



Haal eerst een gun bij AmmuNation. Volg nu het groene ikoontje. Je zult straks je auto uit moeten omdat Lee Chong in China Town zit waar je te voet verder moet. Schakel eerst de twee Triad gasten uit. Er zullen er meer komen, schakel deze ook uit. Het kan zijn dat Lee al gevlucht is. Steel dan snel een auto en volg Lee in zijn vluchtauto. Nu is het een kwestie van rammen en als hij uitstapt rij je hem gewoon dood.

Missie: Van Heist
Taak: Steel de Securicar.



Ram de wagen net zolang tot de blauwe balk gevuld is. De rijder zal uitstappen en jij moet de wagen afleveren op het adres. Echter zodra je de wagen raakt heb je de politie achter je aan. En het duurt wel even voordat je de balk gevuld hebt dus in de tussentijd wissel je van auto indien nodig en ga je af en toe de Pay and Spray shop in om de cops van je af te schudden.
Na de missie wordt je gepaged door El Burro maar daar ga ik later op in.

ALGEMENE TIPS

Gezondheid

Er zijn verschillende manieren om je health aan te vullen.

Vind een health powerup. Je gezondheid wordt aangevuld tot 100.
Stap een ambulance in. Je krijgt er 20 punten bij.
Doodgaan is ook een optie maar niet de meest handige.
Pik een hoertje op. Rij met haar in de auto naar een afgelegen plek en de wagen zal heen en weer bewegen. Je geld neemt af maar je gezondheid neemt toe. Zodra ze uitstapt heb jij er wat gezondheid bij en wil je je geld terug dan knuppel je het hoertje gewoon neer.



Rennen

Rennen is misschien niet de meest effektieve oplossing maar wel uiterst handig als je een politieagent te snel af wilt zijn. Terwijl zij donuts zitten te kanen, kun jij mooi even conditie opbouwen. De beste manier is door gewoon te rennen. Je kan de X indrukken maar ik ben er achter gekomen dat snel achter elkaar X indrukken beter werkt en jouw karakter het dan langer volhoudt.

Schietoefening

Je weet dat je met R2 en L2 van wapen wisselt en dat je met circle schiet. Het beste is als je R1 indrukt voordat je schiet. Hiermee lock je namelijk in op een kereltje en met de R2 en L2 knoppen kun je dan weer wisselen van target. Houd je R1 ingedrukt en schiet je, dan kun je ook nog eens aan de wandel gaan zonder dat je jouw doelwit uit het oog verliest.

Auto's jatten

Er zijn verschillende manieren om een auto te jatten. Bijvoorbeeld eentje die geparkeerd staat. Pas wel op want het autoalarm kan afgaan en dan heb je wat meer kans dat de politie je spot.
Je kan ook midden op de weg voor een auto gaan staan en de bestuurder uit de wagen sleuren. Dit laatste kan ook als een auto staat te wachten voor het stoplicht.

Drive-by shooting

Je kan een drive-by shooting uitvoeren als je of je uzi of je colt 45 hebt geselecteerd terwijl je in een auto stapt. Druk je vervolgens op R2 of L2 en op circle dan kun je al schietend rijden.

Missie: Cipriati's Chauffeur
Taak: Rij Toni naar Mama Cipriati's restaurant.

Rij Toni naar de plaatsen waar hij heen wil, zonder de wagen in de prak te rijden. Nadat hij bij zijn mama is aangekomen zal hij opdrachten voor je hebben, ook hier kom ik later op terug.

Missie: Dead Skunk In The Trunk
Taak: Haal een auto op en breng hem naar de crusher.

Als je de auto in stapt zal je meteen worden achtervolgd en geramd door een paar duistere gasten. Zorg dat je zonder al te veel kleerscheuren naar de crusher komt en je hebt de missie gehaald.
Of als je de missie voor de tweede keer speelt en je weet waar de achtervolgers zitten, moet je ze eerst even met auto en al opblazen voordat je de wagen instapt.

Missie: The Getaway
Taak: Haal een paar bankovervallers op en breng ze weer veilig terug.



Steel een wagen met plaats voor 4 man. Een maffia auto is een goede keus. Volg het ikoontje op je radar en toeter. De gasten stappen in en je brengt ze naar de bank.
Nadat ze de bank hebben overvallen heb je een wanted-level 3. Het beste is om meteen richting Pay and Spray shop te rijden en de cops kwijt te raken.



OPDRACHTGEVER: TONI CIPRIATI

Missie: Taking Out The Laundry
Taak: Sloop alle Mr Wongs laundry wagens.

Op je map staan drie rode stippen. Je kan eerst even wat grenades bij 8-Ball ophalen. Er zijn veel manieren op deze auto's te slopen. Steel ze en je kan er leuke dingen mee doen, zet er een bom onder, rij ze naar de crusher, duw ze in het ravijn. Whatever, het is aan jou.

Missie: The Pick-up
Taak: Haal een koffer met geld op.

Deze is best lastig. Rij met een auto naar de plek waar het koffertje ligt. Rij je wagen er nu zo in dat als het moet, je meteen weer het steegje uit kunt racen. Parkeer je wagen vlakbij het koffertje. Stap uit, pak het koffertje en je wordt belaagd door verschillende Triad gasten. Ga nu snel je wagen in en rij ze omver. Herhaal dit, rij dus een paar keer naar achter en naar voren, totdat ze allemaal dood zijn, pak geld en wapens en kil nu de gast in het busje. Rij hierna naar Toni en lever het koffertje af.

Missie: Salvatore's Called A Meeting
Taak: Haal alle maffia gasten op en breng ze naar Salvatore.

Haal de gasten op maar als je Toni ophaalt, word je weer belaagd door die dekselse Triad gasten. Ontwijk ze en race zo snel mogelijk naar Salvatore's villa. De Triads blokkeren ook nog eens de ingang naar de villa. Wat je kan doen is, de limo parkeren op de parkeerplaats en je guns tevoorschijn halen om die gasten uit te schakelen. Als het je lukt om in de parkeergarage van de villa te komen, heb je de missie gehaald.
Nu krijg je een opdracht van Salvatore zelf. Aangezien de rest bezig is met de vergadering.

Missie: Triads And Turbilations
Taak: Neem een paar mannen van Toni mee naar de Fish Market in China Town en de fabriek en sloop een paar Triad gasten.

Neem de twee mannen mee naar China Town en stap uit de auto en kill alles en iedereen daar. De twee mannen van Toni zullen je bijstaan, kill die dus niet want zij doen goed werk voor je.
Als je dit gehaald hebt steel je een Belly Up wagen en rij je naar de fabriek. Je wordt binnen gelaten en nu kun je lekker rond de fabriek rijden terwijl je Triad gasten onder je wielen fijnmaalt.

Missie: Blow Fish
Taak: Haal de vuilniswagen op bij 8-Ball en rij 'm naar de fabriek.



Zorg dat je niet te veel deuken oploopt met de wagen aangezien hij op die manier kan ontploffen. Rij echter niet te rustig want je hebt maar 2 minuten 30 om het te halen.
Als je bij de fabriek bent aangeko-

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER



men, parkeer je de wagen op de aangegeven plaats en zet je de bom op scherp, je stap uit en rent weg.

OPDRACHTGEVER: SALVATORE LEONE

Missie: Chaperone
Taak: Rij met Maria naar de verschillende plaatsen in Portland.

Als je bij het feestje aankomt, moet je wachten op Maria. Parkeer je wagen zo dat hij niet te ver van de deur afstaat en dat je meteen weg kunt crossen als ze instapt. De cops vallen het feestje namelijk binnen omdat er een drugsdeal aan de gang schijnt te zijn.
Race als Maria ingestapt is zo snel mogelijk weg, je wordt namelijk gevolgd door de cops. Als je de garage van de villa haalt, is de missie over.

Missie: Cuttin The Grass
Taak: Volg Curly Bob en dood hem.

Leen een Maffia Sentinel en rij naar Liugi's Sex Club Seven. Volg de taxi, niet te dichtbij anders spot hij je. Hou dat lichtblauwe balkje in de gaten, dat mag niet gevuld worden. Als Curly Bob aankomt bij de haven volgt er een tussenfilmpje, na het filmpje rij je hem gewoon over.
Missie: Bomb Da Base Act I
Taak: Ga naar 8-Ball en koop wat explosieven.



Je moet genoeg geld hebben om de explosieven van 8-Ball te kopen. Heb je genoeg geld dan volgt er Bomb Da Base Act II.

Missie: Bomb Da Base Act II
Taak: Sloop de Spank fabriek.

Je krijgt een snipergun van 8-Ball en die heb je zeker nodig. Als je op de plaats van bestemming bent aangekomen, ren je even een rondje om het warehouse en klim je naar boven. Op het dak maak je het jezelf gemakkelijk. Je pakt je snipergun en schiet de gasten een voor een dood. Neem ook even wat tonnen explosief gas mee. Wees echter snel want 8-Ball moet in leven blijven.

Missie: Last Requests
Taak: Haal een 'brain splattered' auto op en breng hem naar de crusher.

Als je deze taak krijgt zal je binnen korte tijd een page krijgen van Maria die je vertelt dat het een val is. Laat de opdracht voor wat het is en ga naar Maria. Vaar nu met de boot naar Staunton Island.

OPDRACHTGEVER: MARTY CHONKS

Deze opdrachtgever zie je eigenlijk niet. Als je bij Joey's garage bent zul je een telefoon horen over gaan. Op de hoek van de straat bij de Bitch 'N Dog Factory staat de telefoon. Als je deze opneemt krijg je opdrachten van Marty Chonks.

Missie: The Crook
Taak: Neem de auto en haal een gast van de bank op.

Pak de auto, rij naar de aangegeven lokatie haal de bank manager op en breng hem naar de Bitch 'N Dog Factory terug. Vervolgens moet je de auto lozen.

Missie: The Thieves
Taak: Neem de auto en haal een paar dieven op bij het Red Light district.

ITEMS

Health powerups
Met deze powerups gaat je gezondheid weer naar zijn normale niveau.

Armor powerups
Nu heb je 100 punten aan armor. Dus in plaats van dat je gewond raakt als je beschoten wordt, nemen eerst deze af.

Pillen
Met dit pilletje kom je in een slow-motion terecht die we kennen van Max Payne. Een soort bullet time. Hierin loopt alles veel langzamer en dat ziet er behoorlijk cool uit.

Police bribe
Rij of loop hier overheen als de cops achter je aanzitten. Jouw wanted-level zal met een ster afnemen.

Rampage
Dit is de Kill-Frenzie van de oude GTA's. Meestal gaat het hier om het zoveel mogelijk mensen/auto's killen/slopen binnen een bepaalde tijd met een bepaald wapen.

100 hidden packages
In de game zitten 100 pakketjes verstopt. Ze zijn stuk voor stuk 1000 dollar waard en voor iedere tien hidden packages die je verzamelt, krijg je een powerup bij jouw hide-out.

10	Pistool
20	Uzi
30	Grenades
40	Shotgun
50	Armor
60	Molotov cocktails
70	Ak-47
80	Snipergun
90	M-16 of vlammenwerper
100	Grenade launcher

Auto missies
Let op! Bij deze missies hoef je het aantal niet in één keer te halen. Het mag met tussenposen.

Taxi
Als je achter elkaar 100 passagiers succesvol naar hun bestemming brengt, komt er een nieuwe "Borgnine Taxi" in Harwood.



Ambulance
Als je in een ambulance stapt krijg je eenmalig 20 health, je kan dit herhalen tot 100 health.
Als je bepaalde hoeveelheden passagiers redt, krijg je een bonus.

50	Health powerups bij je hide-out
100	Adrenaline pil bij je hide-out
Haal tot level 16	Infinite run (altijd rennen)

Brandweerwagen
Als je dertig branden in elk deel van de stad (Portland, Staunton Island en Shoreside Vale) blust, komt de flame-thrower bij je hide-out (dit is de enige manier om dit wapen bij je hide-out te krijgen).

Politiewagen/SWAT-truck/tank
Als je veertig criminelen in elk deel van de stad dood maakt, krijg je twee police-bribes bij je hide-out.

Pak wederom de aangegeven auto, rij naar de aangegeven plaats, haal de schurken op en breng ze weer terug naar de Bitch 'N Dog Factory. Vervolgens moet je de auto weer lozen.

Missie: The Wife
Taak: Pik de vrouw op.

Neem de auto, haal de vrouw op, breng haar naar de fabriek en zorg dat je de auto weer vernietigt.

Missie: Het Lover
Taak: Haal Carlos op.

Neem de auto, haal de man op en breng hem naar de fabriek. Daar stapt de lover uit de auto en schiet jouw opdrachtgever overhoop.

STAD: STAUNTON ISLAND

OPDRACHTGEVER: ASUKA KASEN

Missie: Sayonara Salvatore
Taak: Aantonen dat je geen banden meer met de maffia hebt door Salvatore Leone om te leggen.



Salvatore zit in Luigi's Sex Club Seven. Daar zal hij op een bepaalde tijd vertrekken, je hebt drie uur de tijd om van jouw plek naar een goed positie te komen om Salvatore te vermoorden.
Ik raad aan om jezelf op het dak te stallen dat uitkijkt over Luigi's Sex Club Seven. Pak je snipergun te voorschijn en wacht rustig af tot Salvatore op het toneel verschijnt. Hij loopt uit het steegje dus mik daar alvast op. Eén schot zal genoeg zijn om de grote baas te doen sneuvelen.

Missie: Paparazzi Purge
Taak: De nieuwsgierige reporter ombrengen.

Buiten het verblijf van Asuka ligt een speedboot met een journalist erin. Pak de aangegeven politieboot en schakel de kerel met je boordkanonnen uit.

Missie: Under Surveillance
Taak: Schakel 9 maffiosi uit binnen 6 minuten en 30 seconden.

In het park zitten twee maffiosi op een verhoging in het vijvertje. Neem een positie in die ver genoeg is zodat zij je niet kunnen zien. Pak je snipergun en mik op de hoofden van die gasten.
Dan staat er ook nog een busje bij Bedford Point. Mik hier gewoon een granaat op en dat was dat.
Vervolgens race je naar het casino en klim je het dak op. Aan de overkant zitten 7 maffiosi. Pak weer je snipergun en drop de gasten een voor een.

Missie: Payday For Ray
Taak: Breng het geld naar Ray.

Je moet nu een snelle sportauto hebben om deze missie makkelijk te kunnen halen. Race snel van telefooncel naar telefooncel om Ray te vinden.

Missie: Two Faced Tanner
Taak: Schakel Two Faced Tanner uit.

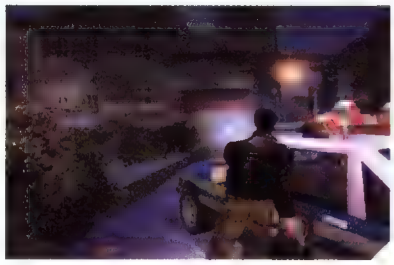
Tanner rijdt steeds hetzelfde rondje, leer de route uit je hoofd. Je kan een heavy truck nemen voor deze opdracht (je vindt hem bij het leger ventje) en als je naast hem rijdt, kun je hem ook nog schade berokkenen door je Uzi te legen op zijn auto. Let wel op dat je een wanted-level 5 hebt in de tussentijd.

OPDRACHTGEVER: KENJI KASEN



Missie: Kanbu Bust-Out
Taak: Steel een politiewagen, leg er een bom onder en bevrijd Kanbu.

Een politiewagen stelen is simpel. Je stopt gewoon voor de neus van een cop, stapt uit en loopt naar de





passagierskant. Open de deur en je schopt de politieman er gewoon uit. Rij dan zo snel mogelijk weg omdat je meteen een wanted-level 1 krijgt. Ga nu naar 8-Ball en laat hem een bom op je auto monteren. Nu moet je met de bom naar het politiebureau rijden en hem voor de cel zetten. Aktiveer de bom en ga weg. Je wagen ontploft en er ontstaat een gat ik de cel. Loop naar Kenbu toe en hij zal met je meelopen Spring nu vlug in de Swat wagen die daar staat en peer hem snel.
Wissel ondertussen van wagen en rij naar de Pay and Spray winkel om van je wanted status af te komen.

Missie: Grand Theft Auto
Taak: Steel 3 auto's



Het is een vrij makkelijke job. Zorg er ten alle tijden voor dat je de wagens heel houdt anders kost dat je tijd omdat je dan een tripje naar de Pay and Spray shop moet maken. Zorg er echter wel steeds voor dat als je de wagens aflevert, je snel een andere wagen in je bezit krijgt. Zodoende kan je sneller naar de andere lokaties rijden.

Missie: Deal Steal
Taak: Steel een Yardie Lobo en schakel een paar Colombianen uit.

Steel een Yardie Lobo, pik het kereltje op (groene stip) Rij nu naar de Colombianen en toeter. Als ze uitstappen rij of schiet je iedereen overhoop. Pak nu het koffertje, schakel de andere Colombiaanse wagens uit en breng het koffertje naar de parkeerplaats achter het casino.

Missie: Shima
Taak: Haal een koffertje geld op.

Als je op je adres aankomt kom je erachter dat het geld al gestolen is. De Diablos van Portland hebben het koffertje. Rij de speelplaats op en rij simpelweg over de Diablos heen. Neem het koffertje mee naar de parkeerplaats achter het casino.

Missie: Smack Down
Taak: Breng een paar Yardie dealers om.

Alle dealers zijn aangegeven op je map maar ik zal nog even aangeven waar ze zijn. Overigens kun je ze makkelijk allemaal doodrijden, je kan ze natuurlijk ook anders om zeep helpen, dat mag je zelf weten.
3 dealers zijn in Bedford Point.
2 in de omgeving van het Belleville Park.
1 in hetzelfde park.
2 in het Aspartria gebied.

Volgende maand volgt deel twee van onze walkthrough. Met daarin aangegeven hoe je de overige missies van Staunton Island en het derde eiland Shoreside Vale zonder kleerscheuren doorkomt. Verder alle lokaties van de 100 hidden packages en de extra missies per eiland.



LOGITECH WINGMAN CORDLESS GAMEPAD

We hebben eindelijk de Logitech Wing-Man Cordless Gamepad voor PC eens goed kunnen testen. Wegens produktie-problemen lag deze draadloze gamepad niet in oktober maar pas eind 2001 in de winkels.
Hoe dan ook, we zijn behoorlijk positief over dit stukje hardware. Hij ligt super in de hand, heeft een smooth uiterlijk en kent genoegt knoppen om al je funkties binnen vingerbereik te hebben.
Het is een redelijk omvangrijke game-pad geworden maar zwaar is ie zeker niet.
Van mij part mogen ze bij een volgend design de trilfunktie eruit gooien want zoiets is toch eigenlijk alleen maar leuk met een stuurtje. De vibra-freaks kun-nen in ieder geval hun lol op want de Ga-mepad kirt behoorlijk.
Belangrijker, je kan er een slordige 50 uur draadloos mee gamen, dus geen ge-hannes meer met (te korte) snoeren. Hij ondersteunt alle games die je maar kunt bedenken.
We speelden Rayman, Soul Reaver 2, Croc 2, Tomb Raider, Mat Hoffman's Pro BMX en nog een sloot andere spellen en die gingen allemaal als een tiet!
Het fraaie is dat de Cordless gamepad gebruik maakt van de 2.4 GHz in plaats van de 433MHz technologie die door an-dere fabrikanten in draadloze produkten wordt gebruikt.
Hierdoor kan de informatie drie keer achter elkaar gestuurd worden, zodat de ontvanger minstens één keer de infor-matie opvangt.
De 433 MHz techniek wordt vaak ge-bruikt door veel andere draadloze appa-raten in huis, wat de kans op storingen groter maakt, de 2.4 GHz bandbreedte heeft dat nadeel niet.
Daarnaast ziet deze gamepad er gewoon fraai uit. Top apparaatje dus.



★★★★☆
PC
Prijs: 72,14 Euro
Distributeur: Logitech
Tel: 010-2438897
www.logitech.com

MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD USB

Een inmiddels bejaarde gamepad die in een modern jasje nu weer in de winkels ligt is de SideWinder Gamepad van Mi-crosoft. De vorige gamepads haalden bij lange na niet het succes van de oude SideWinder (in 1996 en de jaren erna een overweldigende verkoopknaller) en op aandringen van fans besloot de hard-ware-afdeling van Bill het succesmodel opnieuw uit brengen met USB aanslui-ting.
Jammer genoeg is de fijne doorlusfunktie van het origineel niet terug te vinden. Dan had men namelijk een soort van USB-hub moeten maken en dat had de prijs weer opgedreven. Nog geen 30 Euro voor deze degelijke gamepad is dan ook zeer billijk te noemen, al kan het ont-werp voor de kleine handen te plat uit vallen.
Voor de rest maken de zes primaire ak-tieknoppen, twee secundaire buttons en twee schouderknoppen het geheel af.

★★★½☆
PC
Prijs: 29 Euro
Distributeur: Microsoft
Tel: 020-5001500
www.microsoft.com



SUPERBRIGHT CRT-MONITOR PRO740SB

NEC-Mitsubishi komt met een nieuwe 17 inch monitor speciaal voor gamen. De Mitsubishi Diamondtron M2 Pro740SB heeft een zogenaamde SuperBright beeldbuis. Dankzij nieuwe technologie zijn helderheidniveaus tot 300cd/m2 re-aliseerbaar.
'Nou en?', hoor ik je denken. Welnu, dat betekent in de praktijk dat je games en DVD's er vele malen scherper en helder-der uitzien. Flikkeringen behoren tot het verleden en reflekties door het licht in je kamer worden tot een minimum be-perkt door het platte oppervlakte. Ja, ja, dit is een heel fijn monitortje.
Onderaan zit een knopje waarmee je de SuperBright mode eenvoudig aan en uit kan schakelen. De funktie is overigens niet afhankelijk van grafische kaarten en vereist ook geen aanvullende soft-ware. Iedere normale PC kan er dus me-teen mee werken.
De optimale resolutie van deze beeld-buis is 1024 x 768 maar kent een maxi-male resolutie van 1600 x 1200. Ook de afmeting is zeer acceptabel, met 399 x 413 x 415 mm heeft deze monitor maar weinig ruimte op je bureau nodig.
Als je nu denkt dat dit scherm door zijn nieuwe techniek meteen weer onbetaal-baar is geworden, heb je het mis. Voor 349 Euro heb je de Pro740SB thuis staan.





PC
Prijs: 349 Euro
Distributeur: NEC-Mitsubishi Electronics Display-Benelux
Tel: 023-5548468
www.necmitsubishi.com



ADRENALIN
PlayStation 2
WipEout Fusion
Tegen welke snelheid is jouw lichaam bestand? Doe de test, met WipEout Fusion: duizelingwekkend snel, loeihard en razend mooi. 45 futuristische ultra-snelle parcours doen je ledematen trillen, een soundtrack waarvan je oren gaan tuiten en nooit geziene graphics die je ogen laten knipperen. Kortom: de adrenaline zal door je aderen pompen...
nl.playstation.com - be.playstation.com
PlayStation 2
THE THIRD PLACE

POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor iets anders? Dan kun je nu je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houdt het een beetje kort, al geen eindeloze titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren of in te korten, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

Let op! Vanaf heden worden alleen advertenties geplaatst met **bedragen in Euro's!**

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications. Verkoop binnendienst: tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: N64 met 1 controller, rumblepack en 3 spellen voor ± Euro 23. Bel naar: 0180-316287 en vraag naar Jurgen.

Heeft er iemand nog een GBA te koop? Wil je hem verkopen, bel me dan op 0032-14657859. Liefst voor 20.30 uur en vraag naar Cédric. Over de prijs worden we het wel eens.

Te koop: GBC-spel Perfect Dark. prijs: ± Euro 23. Of (liever) ruilen tegen Warioland 2. Interesse? Mail me dan! jrules4ever@hotmail.com (omgeving Ede).

Te koop: gewone Game Boy met 3 spellen: Mortal Kombat 1 & 3 en Asterix. Alles is in goede staat en de spellen hebben nog allemaal het boekje en het doosje. Prijs: ± Euro 41. Interesse? Mail naar two_face64@hotmail.com.

Te koop: Game Boy Color (groen) met 6 spellen: Mission Impossible, Metal Gear Solid, Worms Armageddon, Pokémon Red, Street Fighter II en ISS. Plus nog een linkkabel, alles voor ± Euro 148. Over de prijs valt nog te praten. Bel 06-13463463 of 0224-531948 en vraag naar Martijn.

Te koop voor N64: Perfect Dark, Zelda Majora's Mask, Tony Hawk en Golden Eye. En ook nog te koop: PlayStation met: Spider-man, Tony Hawk 2 en Tekken 3. Interesse? Mail naar: Yo_Post@Hotmail.com.

Te koop: 9 spellen voor de N64. Quake 2, Wipeout 64, Supercross 2000, NBA Jam 99, South Park, NBA Live 2000, Beetle Adventure Racing, Wayne Gretzky's Hockey en Mario Party. ± Euro 14 per stuk of alles in een koop: ± Euro 114. Interesse Mail naar: timmetje87@hotmail.com.

Te koop: Game Boy Color (Paars) met boekje en doos met 55 spellen (22 op een cassette en 32 op een andere en nog 1 met Wario Land) o.a. Tarzan, Pokémon Blue, Red, Yellow, de Smurfen, Tetris en nog véél meer. Vraagprijs ± Euro 159 (winkelprijs ± Euro 909). Bellen na 17.30 uur naar het nummer 038-3764235 en vraag naar Ruben (Snelle bellers krijgen 2 oplaadbare batterijen erbij) of mail naar r.tenhove@chello.nl of r_ten_hove88@hotmail.com.

Te koop: Game Boy met joystick en extra beeldscherm en 9 spellen voor maar ± Euro 45. Alles met doosje en boekje en in goede staat. Tevens te koop voor GBA: Rayman Advance voor ± Euro 27. Of ruilen tegen ander GBA spel. Geen vervoer. Mail naar gerardarends@hotmail.com.

Te koop: Nintendo 64 explorer (cheatcartridge) voor ± Euro 23 ook te ruil voor andere N64 spellen, liefst Zelda Majora's Mask, Shadow man of Jet Force Gemini. Tel 0543-520663 en vraag naar Frank. Je kunt ook mailen naar r.wijchgel@wxs.nl.

Te koop: een N64 met rumblepack, expansionpack, memorycard, 2 controllers en 17 spellen: waaronder Tony Hawk 2, Perfect Dark, Mario Kart 64, Destruction Derby 64, voor ± Euro 443. Je krijgt ook nog een Perfect Dark boek erbij en alles is compleet met doosje en boekje. Je kunt mailen naar Roger_orlando@hotmail.com. Als je mailt stuur ik een mail terug met alle spellen genoemd. Of bel naar 06-20683529 Als je het te duur vindt, kan 't nog wel goedkoper!

PLAYSTATION

Gevraagd: Legend of Dragoon voor de PSX. Heb je hem ergens onder liggen stoffen en wil je opruimen, stuur dan een mailtje naar decenium@hotmail.com.

PSX te koop (omgebouwd) 10 spellen waaronder NHL 2000 en 2001 NBA 2001 en FIFA 2000 en Gran Turismo 1 en 2, 2 controllers een Dual Shock andere gewoon plus 2 memory cards + kabels prijs tussen de ± Euro 205. Mail naar joepcamps@hotmail.com.

Te koop: omgebouwde PSX, 2 controllers, 5 memorycards, een stuur, shotgun en een Evolution. 65 spellen o.a. Dave Mirra, Tony Hawk 1, 2, F1 2000, 2001, FIFA 2000, 2001, Tenchu 1, 2. Over de prijs worden we het wel eens mail naar nieckhanekamp@hotmail.com of bel: 06-14806607 omgeving Apeldoorn.

PlayStation te koop: 1 analoge controller, 3 memory cards (15 Blocks), 5 spellen waaronder: FIFA 99, NBA Live 98, Grand Theft Auto, Theme Park World en Moto Racer 2. Vraagprijs ± Euro 159 (over de prijs valt te praten) geen vervoer mogelijk.
Tel. 0318-619044 Ede (vraag naar Korneel).

PlayStation 1 te koop: PlayStation omgebouwd met vele extra dingen zoals een Lunar Gun, 2 joypads, 2 memorycards en 25 games waaronder Tony Hawk 1 en 2, Gran Turismo 1 en 2 etc. voor maar: ± Euro 193. Tel: 074-2431250 (Hengelo OV). Wilt u alle games weten mail aub naar sk8mh@hotmail.com ook voor andere vragen!

Te koop GBA games waaronder Rayman, Top Gear, GT Championship, Krazy Racers, Super Mario Advance, Mario Kart, F-Zero, Tony Hawk. Alles met handleiding en doosje.
Tel: 06-19762467.

Te koop: Japanse PlayStation 2 in doos, 1 dual shock controller 2, Gameshark 2, SBOX, 14 spellen o.a. Gran Turismo 3, NBA Street en Tekken Tag Tournament. Inclusief alle kabels om ermee op een ± Europese tv te kunnen spelen. Vraagprijs ± Euro 318. Tel: 035-5312317 en vraag naar Maarten of mail naar maartenmuijen@hotmail.com.

Te koop gevraagd: PS2 met of zonder spellen, of een redelijk nieuwe PC. Mail naar gerardarends@hotmail.com als je hebt waar ik naar vraag en dat ook wel wil verkopen. Ik heb er wel wat voor over.

Te koop omgb PlayStation met 1 Dualshock controller, 16 spellen, geweer, 2 memorycards en codeboek 4. Dit alles voor ± Euro 194. Tel 018-6653178 omgeving Rotterdam.

Te koop voor PS1:Puma Street Soccer, Libero Grande, A2 Racer, UEFA Champions League 1999/2000, F1 2000, Medal of Honor en F.A. Premier League Manager 2000.
Al deze spellen zijn origineel en kosten ± Euro 4,50 per stuk. Alles in een keer is 1 spel gratis. Mail naar rorymonster@hotmail.com

SEGA

Te Koop: Dreamcast, net een jaartje oud. Hierbij krijg je ongeveer 30 backup games (waaronder echt alle toppers denk daarbij aan Shenmue, Sonic Adventure 1& 2, Crazy Taxi 1& 2). Modem om mee te internetten en online te gamen met daarbij ongeveer 20 meter tel.kabel, 2 controllers, 1 VMU (Visual Memory Unit), DreamKey 1.1 & 1.5 (software om mee te internetten op DC).
En het belangrijkste natuurlijk, de mooie console en bovendien heb je met de spellen die je erbij krijgt gegarandeerd erg veel gameplezier en dat allemaal voor ± Euro 159!
Tel: 06-0614812690 of mail naar: ehm@hotmail.com (TIP:

Te koop aangeboden: Dreamcast + 1 controller + 1 virtual memory card + spel Sonic Adventure. Alles inclusief doos en handleiding. Ongeveer 2 maanden oud. Zo goed als nieuw.
Tel: 0114-635639 (op werkdagen na 6 uur bellen). Vraag naar Michiel. Over de prijs worden we het wel eens.

PC

Ik ben op zoek naar het spel Ascendancy (best oud), maar ik wil er veel voor geven (o.a. legaal RA2 of B&W). Dus heb je hem mail dan naar c3c86@hotmail.com.

Te koop gevraagd: Final Fantasy 7 voor de PC. Over de prijs worden we het wel eens. Tel: 038-4652780 en vraag naar Gideon.

Kan iemand aan Deer Hunter 5 komen, ik betaal er heel veel voor! Mail naar bart-chompff13@hotmail.com.

Te koop voor PC: Spellen A2 Racer, GTA 2, Hedz, V-Rally, UEFA Champions League, Men in Black, Competitie Manager 2000, Fifa 2000. Alles bij elkaar ± Euro 45. 1 spel ± Euro 8. (ik woon in Roosendaal) Stuur een bericht naar jordy@van-hassel1.myweb.nl En dan spreken we verder.

Te koop voor PC: Operation Flashpoint in goede staat (2 keer gebruikt) met boekje en doosje. Vraagprijs: ± Euro 39. Bellen na 17.30 naar het nummer 038-3764235 en vraag naar Ruben of mail naar r.tenhove@chello.nl of r_ten_hove88@hotmail.com.

Te koop: Traffic Giant ± Euro 5. Black and White ± Euro 16. Need for Speed 5 ± Euro 4. Theme Park World FL ± Euro 14. FIFA 2000 ± Euro 4. Delta Force 2 ± Euro 4. Need for Speed ± Euro 5. Mail naar matthijs.coersen@hetnet.nl Geen vervoer, omgeving Hoorn (NH).

Te koop voor PC: Theme Park World inclusief handleiding en doosje voor ± Euro 7,30 en Saga: Rage of the Vikings ook inclusief handleiding en doosje voor ± Euro 7,30. Geïnteresseerd? Mail naar niecholas@hotmail.com

Te koop: Red Alert + Aftermath + Counterstrike ± Euro 5. Command & Conquer ± Euro 4. Microsoft Flight Simulator ± Euro 4,50. Tomb Raider 3 ± Euro 7. KKND ± Euro 3,50. Sim City 2000 ± Euro 3,50. Earth 2140 ± Euro 3,50. PU games encyclopedie ± Euro 3,50. Need for Speed 1+2 ± Euro 4,50. A2 Racer + Autobahn Racer ± Euro 4,50. Knights and Mercants ± Euro 3,50. Mail naar matthijs.coersen@hetnet.nl Geen vervoer, omgeving Hoorn (NH).

Te koop wegens uitgespeeld: Black & White, Alice, Tomb Raider TLR, Urban Chaos (erg leuk spel), compleet met boekjes en indien gewenst walkthrough. Eén koop: ± Euro 45 + evt. verzendkosten. Omg. Den Haag, mail: G.Jellema41@12move.nl.

Te koop gevraagd: het al een beetje oude PC spel: Dogs of War. Ben je er op uitgekeken? Mail naar: d_reilink@hotmail.com

Gezocht: FF VIII voor de PC. Heb je hem, neem dan contact met me op ik wil er ongeveer ± Euro 23 voor uitgeven. Tel: 0135284776 of mail naar: siemvanwoerkom@hotmail.com

Te koop: Heel veel originele pc-spellen in perfecte staat met alles erbij en weinig gebruikt! Prijzen zijn inclusief verzendkosten. Pizza Tycoon (net uit!) van f 100,- voor ± Euro 23,- Championship Manager 2000/2001 ± Euro 14. F1 2000 ± Euro 14. Sydney 2000 ± Euro 5. Euro 2000 ± Euro 5. Co Adriaanse FWM ± Euro 4. Rally Championship 2000 ± Euro 4.Speedboat Attack ± Euro 4,50. World Football 98 ± Euro 4,50. Monkey Island 4 ± Euro 5. Een PC stuur MT Logic ± Euro 23. Tel. 0228-563796 (vragen naar Thomas)

Te koop voor PC: Carmageddon ± Euro 4,50. Delta Force: Landwarrior ± Euro 5. Delta Force ± Euro 4,50. A2 Racer 3 ± Euro 4,50. Mail naar j.klok1@hetnet.nl of bel naar 0181 461818 en vraag naar Jeroen. Ik heb geen vervoer.

Te koop voor de PC: Themepark World ± Euro 6, Half-Life Generation ± Euro 7. Delta Force 2 ± Euro 7. Grand Prix Challenge 2. ± Euro 23. The Full Wormage (Worms 1, 2 en Pinball) ± Euro 4,50. Mortyr ± Euro 2,25. Need for Speed 3 ± Euro 4,50. Traffic Giant ± Euro 7. Carmageddon TDR 2000 ± Euro 4,50. Edgar Terrontera's Extremebiker ± Euro 4,50. A2 Racer 2 ± Euro 2,25. Alles is in een zeer goede staat. Snelle bellers krijgen er gratis een Destroyer joystick bij. Of al deze spellen ruilen tegen jouw Red Alert en Pro Rally 2001. Tel: 0181-461818 (omgeving Hellevoetsluis/Spijkenisse) en vraag naar Jeroen. Wel bellen tussen 17.00 en 20.00. Of mail naar J.klok1@hetnet.nl. Geen vervoer.

DIVERSEN

Te koop of te ruil tegen Dreamcast of PS2: PSX (omgebouwd), 2 controllers, 5 memorycards (1 van Sony), GunCon, Gameshark, 21 spelletjes. Prijs overeen te komen. Mail naar: libertadworks@hotmail.com.

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
EP&PP: Marieke Bausch, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Bob van Kordelaar
Marketing
Joop Uitendaal (marketing manager),
Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Eric Ariëns
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator), Jeroen Eleveld (assistent)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463362 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account manager: Jaap Verschoor
Account manager binnendienst: Janet Robben, Rocky Wilson, Stefan Joosten, Karel Broshuis
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur,
serviceteam@tijdschriften.vnu.com
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs *f* 71,40 / BFR 1500 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften

KRITIEK OP EEN REVIEW? LAAT HET ONS WETEN!

Ben je het niet eens met een review die wij hebben geschreven of vind je een cijfer veel te laag of te hoog, dan kun je je ei kwijt in de rubriek Second Opinion. Hier plaatsen we reviews van lezers die graag hun hart willen luchten. Dit is dus eindelijk je kans om je mening over games aan het grote publiek te presenteren. Wacht niet langer en klim in de pen.

STUUR JE SECOND OPINION NAAR:

POWER UNLIMITED
SECOND OPINION
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL

MARIO KART SUPER CIRCUIT

PU september 2001 / GBA
Boris gaf een 88
"De GBA kent al geen tekort aan toptitels en daar komt nog een rasechte killer app bij. Fans van de SNES versie mogen dit niet missen!"

Beste PU,
Ik ben een Mario Kart-fan en moet even mijn ei kwijt.
Allereerst: de Graphics. Het mag dan wel een SNES look-a-like zijn, de graphics zijn vele malen beter dus een 10, geen 9.
De Replay: een dikke 10, (de cartridge zit vast in mijn GBA).
De Gameplay krijgt geen 8, maar een 10 omdat karten & Mario rules!
Verder even op Niels uit de SO van PU 12: als je de andere versies al kent, zul je juist deze versie toejuichen: beste graphics, mooiste geluid, meeste banen. Natuurlijk kennen we de tracks al, maar toch zien die er op de GBA beter uit. Enne, als je hem hebt uitgespeeld, kun je altijd proberen een hogere rank te krijgen En kom nou, kun je niet eens een keuze maken uit 8 karts? Nee, MKSC is de beste kartgame, GBA game en Mario game in één!
Bart "Bowser" Russel I Internet

99 SCORE

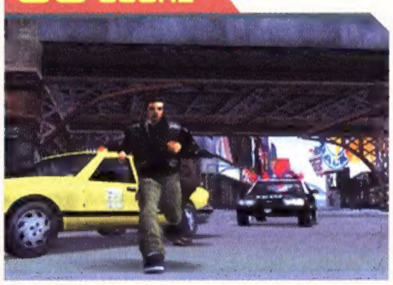


GRAND THEFT AUTO 3

PU december 2001 / PS2
Boris gaf een 94
"Grand Theft Auto 3 is bijna perfekt met dank aan de kracht van de PS2 die er voor zorgde dat het spel er eindelijk uitziet, zoals het er altijd al uit had moeten zien."

Yo, Pu!
Ik heb dagenlang GTA3 gespeeld en kwam op het derde en laatste eiland terecht. Net als in GTA2 komt op dat eiland uiteindelijk het leger achter je aan. Leuk en aardig maar als je de tank hebt, is de lol er wel snel vanaf, dan wordt het te makkelijk
Dus ik vind de houdbaarheid van het spel zeker minder, omdat ten eerste de missies zo ontiegelijk simpel zijn en ik de vrijheid ook nog wel een beetje minder doordat de stad veel kleiner is en ten tweede geeft het mensen overraggen niet meer die kick uit de vorige delen. Ik had voor Replay dan ook een 7 gegeven.
Tevens mist het ook nog de criminele sfeer uit GTA2 en is het allemaal heel erg veranderd.
Maar al deze minpuntjes nemen niet weg dat ik je het spel kan aanraden want die vrijheid die het geeft, heb ik nog bij niet een spel gezien.
Ronald Wolvers I Internet

83 SCORE



ALIEN VERSUS PREDATOR 2

PU januari 2002 / PC
Jan gaf een 83
"AvP 2 streeft zijn voorganger voorbij en is het meest sidderend scary spel dat ik in lange tijd heb gespeeld. Zeker een van de betere en originelere shooters van 2001."

Hé PU,
Ik werd helemaal gaar toen ik de review las van Alien versus Predator 2. Dit spel heb ik laatst gespeeld en ik moet eerlijk zeggen dat ik het helemaal niet met jullie eens ben.
De graphics ogen ten eerste zeer verzorgd en de aliens zien er ditmaal nog enger uit dan in het eerste deel. Vooral omdat het donker is (maar niet te), wordt de sfeer wel heel erg spannend. De graphics krijgen van mij dan ook een 9.
Nou gaan we naar de gameplay. Omdat deze zeer afwisselend is, omdat je verschillende (ja, echt verschillende) karakters kunt spelen is deze van hoog niveau.
Ook de online mogelijkheden brengen dit spel naar een hoger level. Vooral omdat je d.m.v. mods heel veel mogelijkheden hebt om via internet te spelen en omdat je keuze hebt uit 3 eenheden is deze feature heel erg spannend. Deze krijgt van mij een 10.
Dan de replay: ja, zoals bij veel first-person shooters is deze niet echt van hoog niveau (m.u.v. Quake3 en UT) omdat je het spel geen twee keer met bijvoorbeeld de Predator uit gaat spelen. De replay gaat echter wel omhoog als je het spel over internet speelt, maar dat duurt ook niet lang. Replay krijgt van mij een 7.
Het uiteindelijke cijfer komt bij mij op en 84. Die 0.1 punten, zou je zeggen. Nou bij mij is een spel pas het kopen waard bij een 85 dus moet het wel een heel goed spel zijn. Ik heb veel lol beleefd met AvsP2. Maar een klassieker, no way.
Willem Dirks I Luyksgestel

84 SCORE



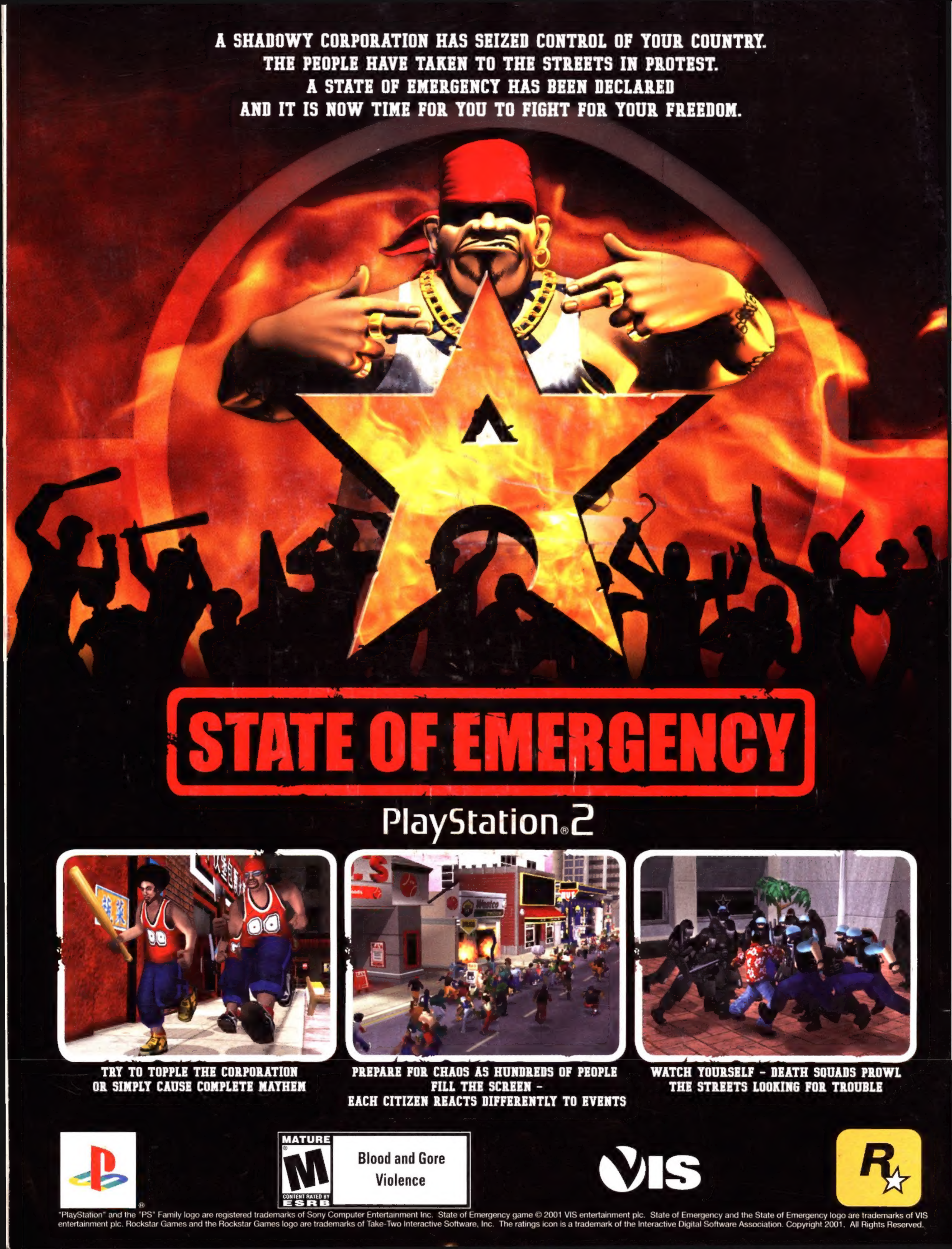
FIFA 2002

PU januari 2002 / PC
J.J. gaf een 79
"FIFA 2002 is van degradatiekandidaat eindelijk opgeklommen tot een verdienstelijke subtopper. Als ze die slordigheden weghalen kan EA Sports denken aan de Champions League."

Yo, Pu!
Ik mail vlak nadat ik de review van FIFA 2002 heb gelezen voor de PC. Ik vind dat J.J. gewoon het spel af zit te zeiken!
Allereerst valt FIFA 2002 wel goed te spelen met toetsenbord, oké je hebt in het begin wat last van die ballen die je onbedoeld over de achterlijn schiet maar daar raak je al snel aan gewend.
Vervolgens; je kunt bij een vrije trap wel een man buiten de muur selecteren, gewoon een paar keer op de S-knop drukken. En dat je het fluitje van de scheids hoort vóór de overtreding is mij ook nooit overkomen.
J.J. moet ook niet zo zeuren over de moeilijkheidsgraad want die is gewoon iets moeilijker maar wel realistisch, dat de Nederlandse competitie er niet inzit is jammer maar het is echt niet zo erg als het lijkt.
Dat corners onhandelbaar zijn is ook gewoon pure onzin, als je de corner tegen hebt moet je gewoon met D de bal wegkoppen en als jij de corner mag nemen, moet je gewoon een tikje geven op je teamgenoot die dicht bij je staat en dan drukzetten.
Dat van die instellingen die niet bewaard blijven als je opnieuw begint, is ook niet zo; gewoon opslaan. En over die lange halen naar voren, in het echt zie je toch ook haast nooit een aanvaller winnen van vier verdedigers?
Mijn conclusie is dat J.J. gewoon niet met genoeg concentratie en/of te kort heeft gespeeld want als je er eenmaal een tijdje mee aan de gang bent, is het een klasse game!
Reon Boeringa I Internet

90 SCORE




A SHADOWY CORPORATION HAS SEIZED CONTROL OF YOUR COUNTRY.
THE PEOPLE HAVE TAKEN TO THE STREETS IN PROTEST.
A STATE OF EMERGENCY HAS BEEN DECLARED
AND IT IS NOW TIME FOR YOU TO FIGHT FOR YOUR FREEDOM.
STATE OF EMERGENCY
PlayStation®2
TRY TO TOPPLE THE CORPORATION
OR SIMPLY CAUSE COMPLETE MAYHEM
PREPARE FOR CHAOS AS HUNDREDS OF PEOPLE
FILL THE SCREEN -
EACH CITIZEN REACTS DIFFERENTLY TO EVENTS
WATCH YOURSELF - DEATH SQUADS PROWL
THE STREETS LOOKING FOR TROUBLE
MATURE
M
CONTENT RATED BY
ESRB
Blood and Gore
Violence
VIS
"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. State of Emergency game © 2001 VIS entertainment plc. State of Emergency and the State of Emergency logo are trademarks of VIS entertainment plc. Rockstar Games and the Rockstar Games logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Copyright 2001. All Rights Reserved.